
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
AÑO VIII Nº 85 - 395 PTAS - 2,37 €
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
¡LLEGA EL CICLÓN DONKEY KONG 64!
Entérate de todo sobre la nueva obra maestra de Rare ¡ES ALUCINANTE!
¿QUÉ JUEGO COMPRAR?
Todos los juegos para N64 comentados y puntuados
Decora tus consolas con los adhesivos de Donkey y Pokémon
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Analizamos el juego que arrasa en Game Boy
INVASIÓN POKÉMON
¡¡El fenómeno del año ya está aquí!!
00085
8 424094 810024
Regalamos 40 Carmageddon y 40 Tonic Trouble

SUMARIO

Nº 85 Diciembre

El tema del mes

Donkey Kong 64

Donkey a la vista, temblad malditos Kremlings. Se os ha acabado el chollo, y ahora empieza lo bueno. ¿Plataformas?, ¿aventura?, ¿acción? Lo tiene todo, y todo a lo grande. Además el mono no está solo. Le acompañarán otros cuatro personajes, a cada cual más simpático. En fin, que se llama «Donkey Kong 64» y que está a la vuelta de la página. Un ciclón, chavales.

Pag. 10

Contents

Big N sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es 4
Minipreviews 18
Concurso Turok Rage Wars 30
Concurso Tonic Trouble 48
Concurso Carmageddon 72
Trucos trucos.nintendoaccion@hobbypress.es 102

Reportajes y Previews

Donkey Kong 64 10
Super Smash Bros 36
Resident Evil 2 40
Armorines 44
Supertest 96

Novedades

Pokémon 50
Jet Force Gemini 54
Rayman 2 60
Mario Golf 64
Carmageddon GBC 66
NBA Jam 2000 68
Carmageddon 64 70
Turok Rage Wars GBC 74
NBA Live 2000 76
Worms Armageddon 78
Knockout Kings 2000 80
Bomberman Quest 82
EarthWorm Jim 84

Guías

Mystical Ninja 2 Starring Goemon 86
Quake II 88
ShadowMan 90

El imprescindible



Pokémon

Descubrimos en esta review cuál es el secreto del juego que está arrasando en todo el mundo. Y hasta nos atrevemos a puntuarlo. Este delicioso RPG es mucho más que un simple juego, es un fenómeno internacional que está levantando pasiones allí por donde pasa. Y ahora le ha tocado a nuestro país, donde también va a arrasar.

Pag. 50



Pag. 40

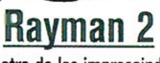
▲ Resident Evil 2

Que sí, que te lo creas o no ya lo hemos jugado y es tan acoj... digo alucinante como prometían. Que tiene la intro FMV completa y sin parones, que los gráficos darán mil vueltas a los de otras versiones, y que saldrá a finales de este año. Contempladlo y alucinad.

◀ Jet Force Gemini

Es la novedad del mes. Uno de los juegos más impresionantes que podéis encontrar para vuestra consola. Lo firma Rare, claro, y su sello de calidad va por delante. Aquí tenéis la review más completa que hemos sido capaces de hacer. Porque el juego se las trae. Es largo y difícil, está cargado de secretos y tiene modos de juego para aburrir. Ah, y está en castellano.

Pag. 54



Rayman 2 ▶

Es otro de los imprescindibles. Empieza siendo el juego que tiene los escenarios más bonitos del mundo, y termina enganchando sin piedad. Rayman tiene la culpa. Su expresividad atrae desde el inicio, y luego tiene una jugabilidad que vale millones. Hay que probarlo.

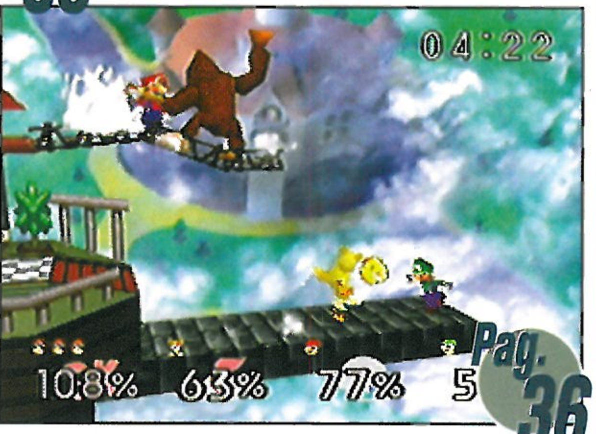
Pag. 60



Pag. 68

◀ NBA Jam 2000

La nueva edición del basket de Acclaim ratifica su dominio en la escena NBA. Esta temporada se ha incluido además un modo Jam que es una diversión constante. Y en el modo simulador, las opciones de manager general harán que os dure mucho...



Pag. 36

▲ Super Smash Bros

¿Os imagináis la que se puede montar si todos los héroes de Nintendo decidieran competir en un torneo de lucha para ver quién es el mejor? Pues de eso va este «Super Smash Bros». Un juego que va a romper moldes.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8 9ª planta. 28020 Madrid.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ªA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/ Pedro Teixeira, 8 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer



Concurso Re-Volt

Ganadores de Re-Volt N64 + Cartera + Banda Sonora

Jesús Carreño Laguna	Toledo
Aitor Sáez Elorriaga	Vizcaya
Sara Polo Jovellar	Valladolid
Aurelio Rodríguez Sánchez	Sevilla
Francisco Esquiu Mongart	Valencia
Antonio Duarte Rodríguez	Tarragona
Adrián-Cristian Equisoain Orga	Navarra
Francisco Noguera Román	Murcia
Miguel Roig Estrada	Navarra
Luis Miguel Mosquera Rodríguez	Madrid
Jorge Palacios Delgado	La Rioja
Jesús María Pérez Muñoz	Madrid
Javier García Cancelo	Castellón
José Miguel Sánchez de Puerta López	Córdoba
Antonio Jesús Henares Cobos	Córdoba
Fidel Jesús Martos Canto	Barcelona
Miguel Sánchez Plata	Badajoz
Diego García García	Ávila
Pau Reynés Pujadas	Baleares
Ricardo García Verástegui	Zaragoza



Pokémon
TM*
¡Hazte con todos!
TM
Si todavía no tienes Pokémon™,
¿a qué esperas para conseguirlo?
150 Pokémon™ están esperando a
que los atrapes y colecciones
en tu Game Boy®.
Y si lo tuyo es elegir,
te ofrecemos dos versiones,
Pokémon Rojo™ y Pokémon Azul™.
GAME BOY
Pokémon
¡Hazte con todos!
Nintendo
pokemon.nintendo.es
*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.

Llega la nueva colección **Nintendo 64**

¡A Nintendo 64 le han sacado los colores! Desde el 15 de noviembre podéis encontrar en las tiendas los **nuevos modelos de N64, que lucen 6 sugerentes transparencias en su carcasa: negro, azul, roja, naranja, verde o morado.** A la pregunta de si cambia algo, la respuesta es no (excepto el envoltorio, claro). Sigue siendo la misma consola y sigue costando exactamente lo mismo que la normal: **14.990 ptas.** Pero no podéis negar que son atractivas, ¿verdad? Por aquí ya nos hemos pillado unas cuantas...





En la imagen de la izquierda veis el nuevo modelo de N64 con todo detalle. Desde luego no podemos quejarnos de la imaginación de los diseñadores. No cambia lo de dentro, pero lo de fuera es genial.

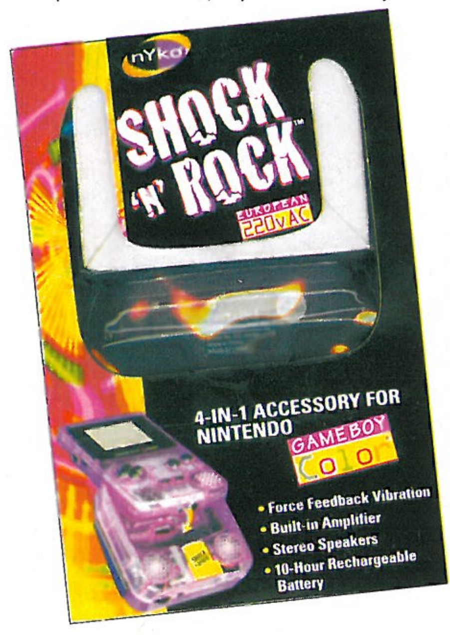
Gran éxito *del stand de* **Hobby Press** *en el* **SIMO**



Una vez más, nuestro stand en el SIMO volvió a ser un éxito de público y de participación. Su diseño, sin duda de los más espectaculares de la feria (como podéis observar en la foto de arriba), fue muy bien acogido por la gente, aunque la mejor respuesta la obtuvimos con las **máquinas demo de Nintendo 64 y con los concursos (con los juegos «Pokémon» y «Star Wars Racer») que hicimos durante el fin de semana y que congregaron a cientos de personas.**

Los "acoples" de **Game Boy Color**

No, no hablamos de que la pequeña de Nintendo emita hirientes pitidos por sus altavoces, aunque si lo hiciera, qué mejor que hacerse con **"Shock 'n' Rock"**, un aparato que se acopla a tu GBC, con **función de vibración, dos altavoces estéreo extra, y un precio de 3.990 ptas.** Aunque, si no lo ves claro, siempre puedes mirar la otra oferta de M.G.K. para GBC, un aparato llamado **"Worm-Light"** con el que podrás iluminar la pantalla sin usar pilas adicionales, al precio de **1.990 ptas.**



Acclaim *se presenta en sociedad*

Acclaim Entertainment España celebró la apertura de sus oficinas con una **superfiesta en la Sala Morocco** de Madrid. Bueno, quien dice una fiesta, dice un espectáculo, porque entre bebida y comilona asistimos a una **danza vudú Shadowman** de lo más refrescante y además tuvimos la suerte de **escuchar un miniconcierto de Fangoria, el grupo de Alaska.**

Hablando de asuntos un poco más "políticos", Acclaim ha hecho públicos los resultados del año fiscal 1999. Y la verdad es que siguen las buenas noticias, porque estos datos indican una consolidación de la compañía a nivel mundial con un **incremento del 32% en los beneficios netos** con respecto al año anterior.







Arriba tenéis un momento de la soberbia actuación de Fangoria, con Alaska en primer plano (y una figura de Turok guardándole las espaldas). A la derecha, Sigfrido Buttner, director de Marketing Acclaim Ent. España, hace los honores de la presentación en sociedad de la filial.



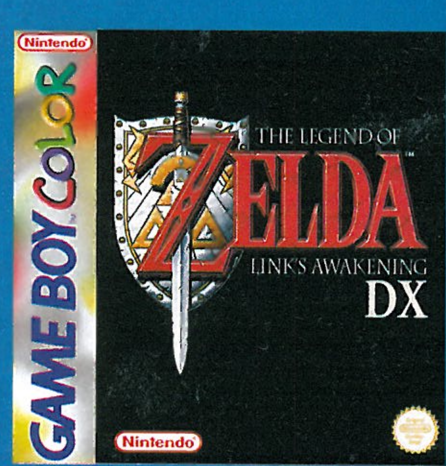












Con textos de pantalla en castellano



DIFÍCIL ELECCIÓN



GAME BOY COLOR



www.nintendo.es

Nintendo con orejas

Por Javier Luis el Galo

En el veloz autobús se respiraba un ambiente de victoria anticipada. Todos hablaban de la próxima batalla, de lo difícil que era que perdiesen, pero se entendía poco...
Squirtle. (sobre el hombro de Gran N). Squir, Squir, ¿tle?
Gran N. (encogiéndose de hombros). Pues no sé... ¡huy!, que te me caes...
Arbok. Ar, ar...
Gran N. Tú, no te rías. ¡Jo!, vaya un trabajito que me ha caído, llevar los Pokémon de Japón a España. Con estos bichos que sólo saben decir su nombre,me espera un viaje...
Geodude. (agarrándose el mentón). ¿La tierra es plana, o cuadrada? ¡Ah!, cómo dudo.
Gran N. (con una ceja en la nuca). ¡Pero si sabes hablar! ¡Qué alegría me das!
Geodude. (levantando un dedo). Sí, claro, pero, ¿y si es trapezoidal?, ¿eh? Ya las teorías prekantianas se inclinaban por su propio peso y...
Gran N. Vaya pedazo de bodrio eres...
Dodrio. (malhumorado). ¿Me ves gordo?
Gran N. He dicho bodrio, bo-dri-o... A ver, Pikachu, deja la banderita quieta, hombre...
Pikachu (ondeando una bandera Pokémon hecha con palo de fregona y pañuelo de Naranjito). ¡Viva la Galiaaa... digo, Pokémon!
Gran N. Se ve que tanto tiempo en el autobús os está afectando. A ver conductor, hagamos una paradita.
Conductor. Leches. Si no me aplauden, nada. Tras el vitoreo general, Max, el del Carmageddon, dejó a los zombies en paz y buscó un lugar tranquilo para que los cansados Pokémon estirasen las patas.
Abra. ¡Abra!
Kadabra. ¡Kadabra!
Gran N. ¡Conductor! ¡Que abra aquí atrás! Tras el ¡chufffss! de la puerta, la Gran N ayudó a bajar a cada uno de los Pokémon. Ya estaba un poco cansada cuando llegó el número 140 y saltó, cayendo de morros.
Gran N. Pero... ¡Kabuto!
Kabuto. ¡Pokémorrá! Komo hiede aquí, ¿no?
Gran N. Pues sí huele mal, sí, deben ser estas cruces oxidad... pero, ¿dónde ha parado este hombre? Corred, todos al autobús.
Kabuto. ¡Pospaentro!
Tras una acalorada discusión con Max, la gran N ayudó a subir a los pocos Pokémon que quedaban fuera, entre ellos, Cubone.
Gran N. ¡Deja eso en su sitio, hijo mío! ¡Ah, no! Que tú llevas una máscara de calavera, es verdad... ¿Y tú? ¿quién eres, que se te van cayendo los brazos y...?
Leon. (a la Gran N). ¡Get down! (¡PAM!) Hala, arreglao.
Gran N. ¿Qué haces tú aquí, Leon?
Leon. (vergonzoso). Quería estar "sure" de que saldría en la Nintendo con "Ears", así que he venido por si el mes que viene no...
Gran N. (dándole unas palmaditas en la espalda). Tranquilo, hombre, que saldrás. Venga, sube al autobús conmigo, majete. A ver, ¿falta alguien?
Pikachu. ¡Falta Luis...!
Gran N. ¿Luis? ¿Algún Pokémon se lla...?
Gran N. (tras la carcajada general). Anda, Pikachu, que estás de un gracioso...

Divertienda lanza una campaña antipiratería

Quieren **mentalizar a la gente de que la piratería es algo muy serio,** que está perjudicando a la industria del videojuego, y para ello han puesto en marcha una campaña informativa. Parte de esa campaña es la edición de un **cómic** en el que tratan de concienciarnos de este problema de una forma amena.

Por otro lado contaros que el pasado mes de agosto se inauguró el primer **Cash&Carry del videojuego en España.** Estas instalaciones están en la provincia de Málaga y cuentan con más de 1000 metros cuadrados de exposición y 1200 referencias en videojuegos y accesorios. La dirección es: PMV Distribuciones, c/Sigfrido, 17 (Naves Burdeos) Pol. Industrial Alameda C.P. 29006 - Málaga; teléfono: 952 36 32 37; Fax: 952 31 55 27.



Arriba tenéis una foto del nuevo Cash&Carry inaugurado en Málaga el pasado agosto. A la izquierda, sello antipiratería diseñado por la cadena de tiendas Divertienda.

Ya llega el nuevo Donkey Pack

Nintendo España lo lanzará simultáneamente con el juego, el **día 10 de diciembre** si los cálculos no fallan. Como sabréis, el pack incluye **consola, mando de control, cartucho de Donkey Kong 64 y Expansion Pak,** todo por sólo **24.990 ptas.** La ocasión la pintan calva. La mejor consola y el mejor juego.



Centro Mail abre 7 nuevas *tiendas*



Aquí van las direcciones de estos nuevos siete centros. Y por si aún no hay un centro en vuestra ciudad, ya sabéis, **www.centromail.es, o 902 17 18 19:**

- **TOLEDO.** C.C. Zoco Europa Local 20 Calle Viena, 2 Tel: 925 21 31 45
- **LANZAROTE.** Calle Coronel Ildefonso Val de la Torre, 3 Tel: 928 82 71 00
- **IBIZA.** Vía Púnica, 25 Tel:9713991 01
- **HUELVA.** C/3 de Agosto Tel. 95 925 36 30
- **LEÓN.** Avda. República Argentina, 25
- **TARRAGONA.** Avda. Catalunya, 8 Tel: 977 25 29 45
- **BARCELONA.** C.C. Caricentro-Local 37 A-18 Salida 2 Barrera del Vallés.

Los nuevos F-1 WGP, *de la mano de* UBI

Video System Co. Ltd, la compañía japonesa que ha programado los exitosos «F-1 WGP» de Nintendo 64 y GBC, ha firmado un acuerdo con UBI Soft de forma que los próximos títulos de Fórmula 1 serán distribuidos en exclusiva por este sello. Según la nota de prensa enviada por UBI, el acuerdo es válido para las temporadas 1999 y 2000 y explica que los nuevos F-1 WGP para N64, Game Boy Color y Dolphin serán diseñados por los equipos de UBI.

Por otra parte os informamos de que UBI pondrá en marcha una campaña de **spots en televisión de «Rayman 2».** Si queréis ver al héroe en movimiento, Tele 5 y Antena 3 a partir del 6 de diciembre.

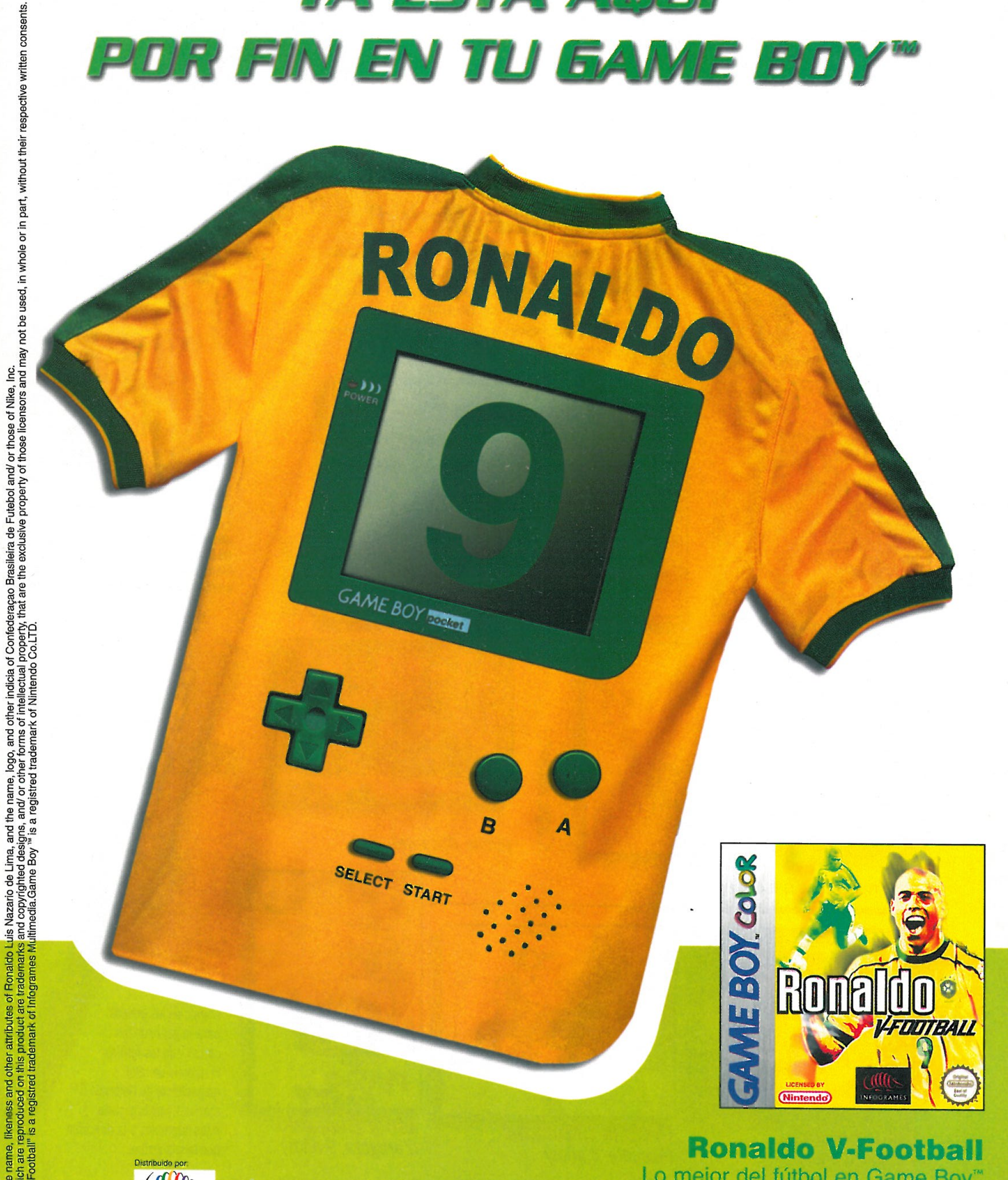
Para terminar, UBI acaba de anunciarnos la apertura de una **filial de distribución en Hong Kong,** lo que pone de manifiesto su asalto al mercado del sudeste asiático.

Protege tu mando

Lo que inventan estos yanquis. Aquí tenéis una **funda antideslizante para proteger el mando de la N64.** Protegerlo de sudores especialmente, porque está fabricado a base de neopreno, que permite un agarre excepcional. Además, fijaos lo que pone en el centro de esta funda. Ah, Pokémon, ya nos has convencido de las maravillas de este objeto. Lo malo es que no creemos que se pueda encontrar por aquí, pero para eso están las direcciones de internet. Probad en **EBWorld. Com.**

¿Aún no tienes tu Podómetro?

Pues que sepas que ya puedes comprar tu **Podómetro Pokémon Pikachu en las tiendas, por sólo 3.990 ptas.** ¿Qué es este cacharrejo? Una **mascota virtual,** en la que **tendremos que pasear para tener bien alimentado a nuestro Pikachu,** porque él transforma los pasos en watios con los que se alimenta. Además incluye divertidos minijuegos. Lo lanza Nintendo España.


YA ESTÁ AQUÍ
POR FIN EN TU GAME BOY™
RONALDO
POWER
9
GAME BOY pocket
B
A
SELECT
START
GAME BOY COLOR
Ronaldo
V-FOOTBALL
LICENSED BY
Nintendo
INFOGRAMES
Ronaldo V-Football
Lo mejor del fútbol en Game Boy™
Distribuido por:
INFOGRAMES
ESPAÑA
Nintendo



Alex Greer
(Las Rozas, Madrid)

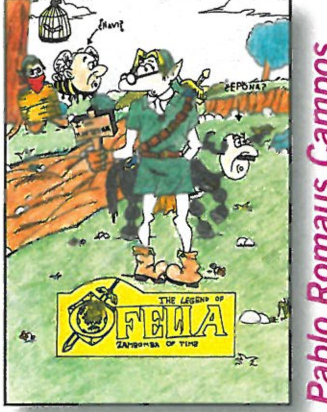
Los Pokémon están empezando a calar entre los usuarios de Nintendo. Qué mejor prueba que este dibujo de Alex en el que Ash y Pikachu muestran sus invasoras intenciones mediante dos jaculatorias frases, y unas sonrisas que, rizando el rizo, conquistarán a quien se ponga por delante.



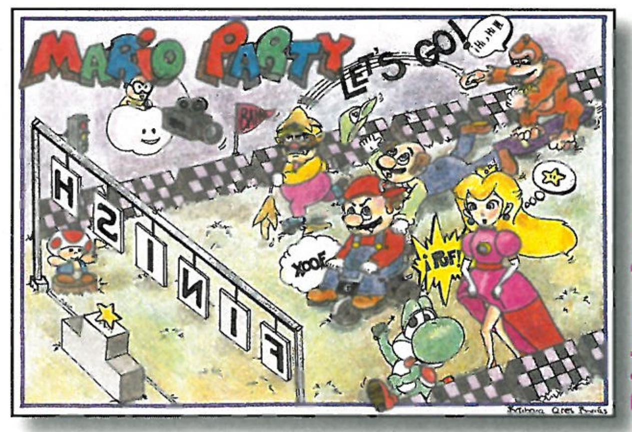
Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press.
C/Pedro Teixeira 8, 2ª planta
28020. Madrid.



Pablo Romaus Campos
(Leganés, Madrid)



Bárbara Ares
(Barcelona)

Olalla Rodríguez
(Vigo, Pontevedra)

Javier Ferrer Bastida
(Calpe, Alicante)



Rubén Zamora
(Elche, Alicante)

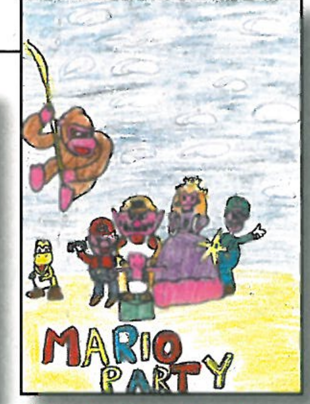
Los más pequeños



José Cremades
(Alicante, 8 años)



Cristina Cremades
(Alicante, 6 años)



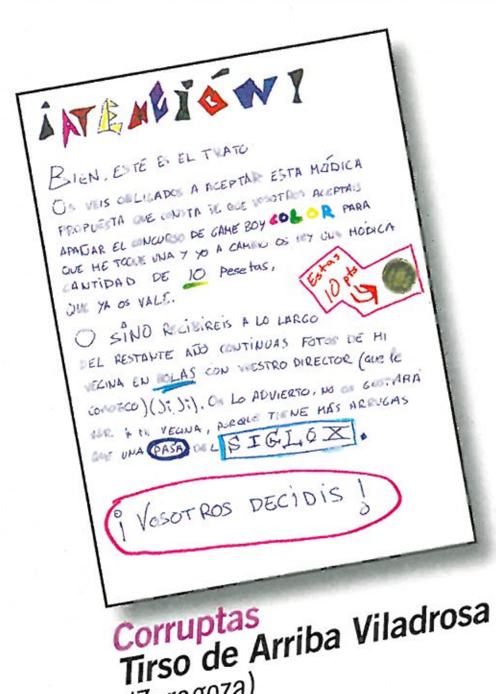
Tania Guajardo
(Zaragoza, 9 años)



Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección que teneis arriba.



a veces llegan cartas...


¡ATENCIÓN!

BIEN, ESTE ES EL TRATO
OS VEIS OBLIGADOS A ACEPTAR ESTA MÓDICA PROPUESTA QUE CONSTA DE QUE VOSOTROS ACEPTAIS APAÑAR EL CONCURSO DE GAME BOY COLOR PARA QUE ME TOQUE UNA Y YO A CAMBIO OS DOY UNA MÓDICA CANTIDAD DE 10 pesetas, QUE YA OS VALE.

Estas 10 pts

O SINO RECIBIREIS A LO LARGO DEL RESTANTE AÑO CONTINUAS FOTOS DE MI VECINA EN BOLAS CON VUESTRO DIRECTOR (QUE LE CONOZCO) (JI, JI). OS LO ADVIERTO, NO OS GUSTARÁ VER A MI VECINA, PORQUE TIENE MÁS ARRUGAS QUE UNA PASA DEL SIGLO X.

¡VOSOTROS DECIDÍS!

Corruptas
Tirso de Arriba Viladrosa
(Zaragoza)



Muy monas
Sebastián Martínez
(Archena, Murcia)

SOY UN SER DEL MAS ALLA Y LEO ESTA REVISTA DESDE QUE ESTOY MUERTO. TODO OCURRIO MIENTRAS JUGABA A MI NINTENDO 64. ENTONCES SE INCENDIO MI CASA Y MIS PADRES SACARON AL PERRO Y A LA TELE. YO ME QUEDE JUGANDO PORQUE TENIA QUE PASARME LA ULTIMA PANTALLA Y EL TECHO SE DESPLOMO ENCIMA MIO.
EN EL OTRO MUNDO ME ABURRO MUCHO Y NO PUEDO JUGAR A LA CONSOLA PORQUE TRASPASO EL MANDO CUANDO VOY A COGERLO Y LO UNICO QUE HAGO ES LEER LA NINTENDO ACCION POR ENCIMA DEL HOMBRO DE LOS NIÑOS ADEMAS ESTE ABURRIMIENTO PARECE ETERNO PORQUE HE PERDIDO LA NOCION DEL TIEMPO OSEA QUE NECESITO QUE ME MANDEIS UN RELOJ DE NINTENDO.
MANDADMELA A MI TUMBA.

R.I.P.

Tétricas
Imanol Sorribas
(San Sebastián)

y a veces hasta fotos



Ana Ardid de Cabo
(Vigo, Pontevedra)



Jordi Cruz Pérez
(Mataró, Barcelona)



Daniel y Ana Aros, Iván Alonso
(Cornellá, Barcelona)



Adrián Tolosa
(Cartagena, Murcia)

El rincón del artista

GAME BOY
camera

GAME BOY printer

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**









Juan Durán
(Lugo)

Javier García
(Barcelona)

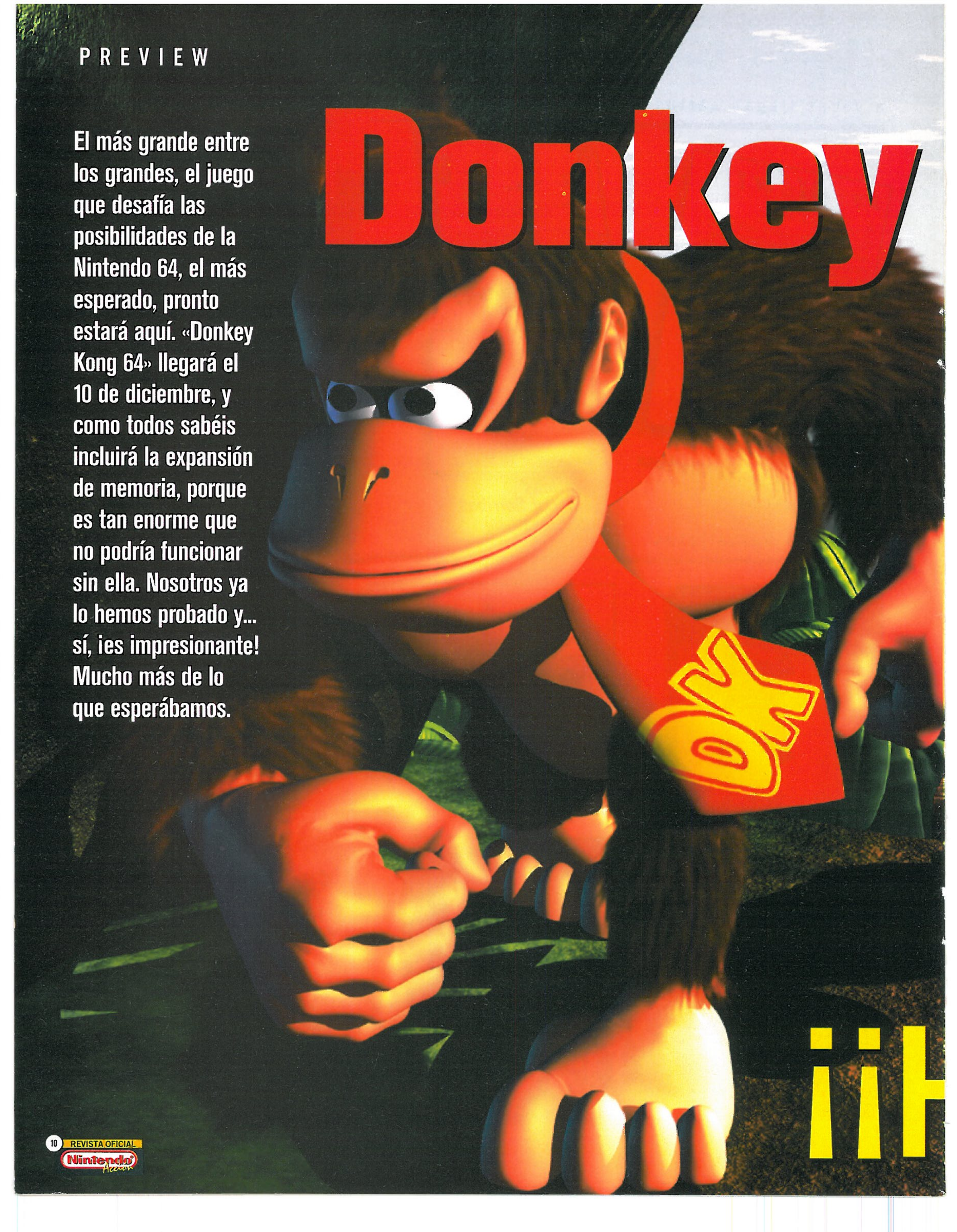


Carlos Fdez. Rivera
(Mallorca)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

Donkey

El más grande entre los grandes, el juego que desafía las posibilidades de la Nintendo 64, el más esperado, pronto estará aquí. «Donkey Kong 64» llegará el 10 de diciembre, y como todos sabéis incluirá la expansión de memoria, porque es tan enorme que no podría funcionar sin ella. Nosotros ya lo hemos probado y... sí, ¡es impresionante! Mucho más de lo que esperábamos.



Kong 64

¡¡Ha vuelto!!

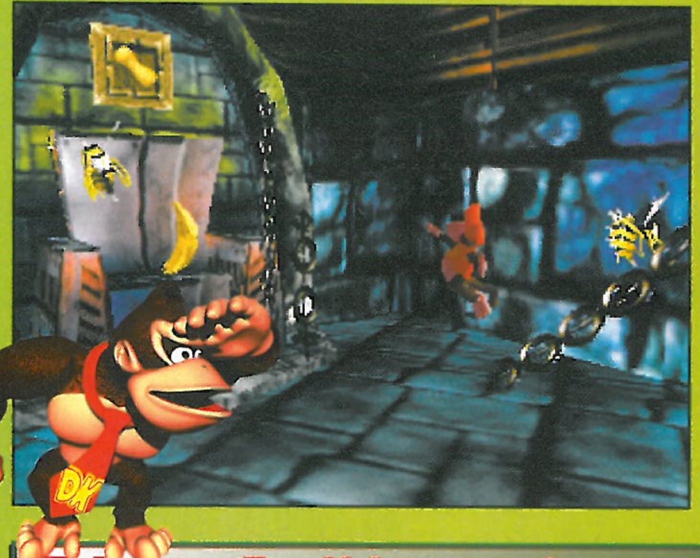
Rare ha vuelto a recrearse con el manejo de "su" N64 y está a punto de dar a luz uno de los **juegos del siglo** (los otros, poquitos más, o los firman ellos o Mr. Miyamoto). La aventura que se presenta ante nosotros reúne alguno de los calificativos más sugerentes cuando se habla de juegos. Es **impresionante, entretenidísima, variada hasta hacernos un lío, atractiva y larga, sobre todo larga.** De nuevo el sello de la casa está más que presente en una mecánica que nos obligará **a buscar, a explorar** y a recoger cientos de objetos para disfrutar por completo detodo lo quese hansacadodela manga. Y el ejemplo lo tenéis nada más empezar el juego. Se buscan **bananas doradas,** porque se pide un número determinado, cada vez más alto, para pasar de fase; se buscan **seis llaves** para liberar al gigante K. Lumsy de su jaula; se buscan bananas para que los guardianes nos abran la puerta de los enemigos finales (que son los que nos dan las llaves); se buscan monedas para comprar armas; se buscan tiendas para conseguir pócimas; se buscan switches para sacar las bananas; y **se busca a los otros cuatro monos** (el equipo Kong ha sido hecho prisionero y Donkey tiene que rescatarlos) porque cada uno tendrá su misión en el juego: las cosas rojas para Diddy, los iconos de piña son para Tiny, las monedas amarillas son de Donkey...

Serán **ocho mundos,** una cifra poco impresionante. Pero no piquéis. Lo que os espera en cada uno vale por mil mundos, y la cantidad de acciones que podréis realizar le añaden otras mil horas. Eso, claro, si queréis sacarle todo el partido e incluso disfrutar con detalles tan cachondos como la posibilidad de jugar con Donkey Classics, la maquinita de Miyamoto que se encuentra oculta por ahí, en algún recoveco.

Ahora podríamos decir que la **parte técnica es de nuevo exquisita,** pero seguro que ya lo imaginaréis. Por algo hará falta **Expansion Pak** para jugar (se venderá inseparablemente), porque tantísimos gráficos en alta resolución, acciones, decorados, posibilidades, serían imposibles sin los 8 megas de Ram. El momento más esperado está a punto de llegar. ¿Qué tal un aperitivo mientras tanto? Ahí va la preview.

Características

- Nintendo 64
- Rare-Nintendo
- Aventura de plat.
- 10 de Diciembre
- Expansion Pak obligado
- Textos en castellano



▲ No es cuestión de adelantar acontecimientos, pero lo que veis arriba es una **escena de la pelea contra el jefe final, King K. Rool**. Queríamos enseñárosla para que os hicierais una idea de la variedad de situaciones y momentos que tendrá el juego. El combate se celebra en un ring de boxeo, K. Rool va equipado con sus guantes, y participa la familia Kong al completo y por turnos.

Primera Partida, muchas cosas por hacer



▲ El primer paso es **buscar la tienda de Cranky**, que está en uno de los extremos del escenario donde apareces. Ah, y jugamos con Donkey.



▲ **Cranky fabrica pócimas**, pero de momento no nos va dar ninguna. Nos aconseja que entrenemos unos cuantos movimientos antes.



▲ **En otra zona de la isla nos esperan estos barriles.** Cada uno es un desafío a nuestras habilidades. Tranquilos, es de lo más facilito del juego.



▲ **En el primero tendremos que saltar de liana en liana** para coger una moneda. Hay un tiempo límite, pero esto está chupado.



▲ **Quizá la prueba más complicada** sea la inmersión en el barril de agua. Hay que bucear para pillar la moneda que veis al fondo.



▲ **Superado el training, Cranky nos dará la pócima** que nos permitirá activar los switches que tengan grabado el rostro de Donkey.



▲ **En una pequeña isla,** a pocos segundos a nado de la nuestra, está encerrado bajo seis llaves K. Lumsy. Gran objetivo: liberar al gigantón.



▲ **¡Aquí está la primera banana dorada!** Otro de los objetivos del juego. Te la regala K. Lumsy y es vital para continuar adelante.



▲ **Empieza la movida.** Tras dar unas cuantas vueltas a la isla descubrimos esta enorme sala con esa llamativa puerta al final. ¿Será por ahí?



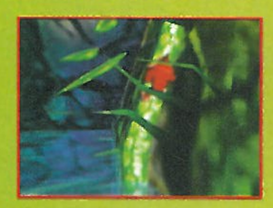
▲ **Sorpresa. Este tragaperras impertinente** nos reclama nuestra única banana como pago para acceder a la primera fase. Dásela, Donkey.



▲ **Así que entramos en la Jungla Jocosa** y, por probar, decidimos subirnos a la primera palmera que vemos. Sí, muy hábil este mono.



▲ **Ajá. Esa vista subjetiva.** Qué bonito se ve todo. Bueno, no te obnubiles y fíjate en las lianas. Llevan hasta un switch de Donkey. Activémoslo.



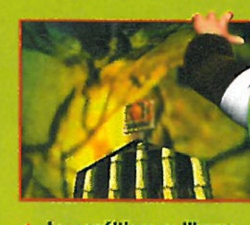
▲ **Desde el agua sube esta enredadera** (lo que nos costó descubrirlo) a la parte superior de la fase.



▲ **Arriba damos con la armería.** Allí nos darán el primer arma, previo pago de tres moneditas DK.

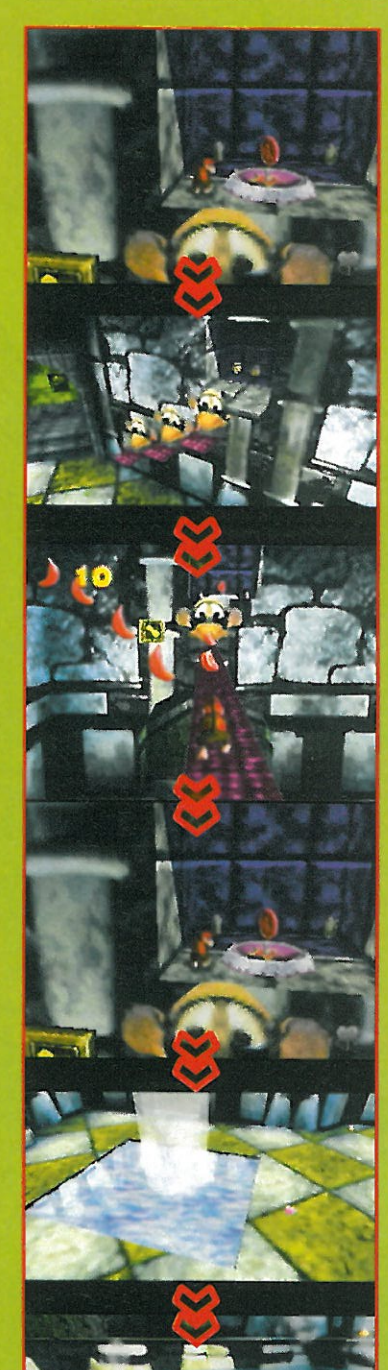


▲ **El switch que activamos antes** descubrió otra banana dorada. Sí, supones bien, hay que ir a por ella.



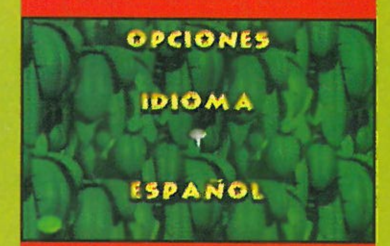
▲ **Lo penúltimo es liberar a Diddy,** para lo que hay que activar tres iconos con nuestro arma.

Tócala Diddy



▲ **Diddy ya tiene su guitarra**, y ahora vais a ver lo que puede hacer con ella. La secuencia que os ofrecemos incluye salto sobre el switch de Diddy, aparición de plataformas, disparo al interruptor con el cacahuetolas, ¡sale un puente de la nada!, icono de guitarra al canto, punteo estilo Santana y, ¡oh, my god!, un rayo de luz descongela la piscina helada y da acceso a nuevos niveles.

No te pierdas...



Los textos están en castellano, sin duda una buenísima noticia porque este juego incluye bastante diálogo y la información es útil.



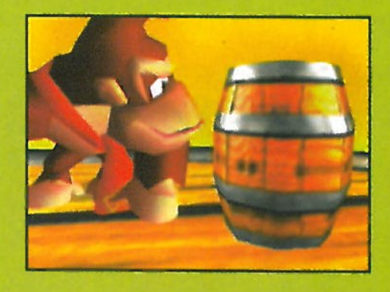
Las innumerables opciones de juego. En la pantalla de presentación ya vemos un modo misterios y otro batalla Kong. Esto promete ser muy largo.

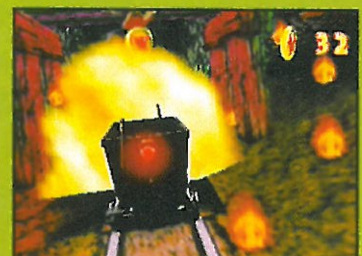
Esa puerta guarda al primer jefe. Antes de entrar hay que pagarle con bananas al guardián. La secuencia es cachonda.

K.Lumsy tiene una llave

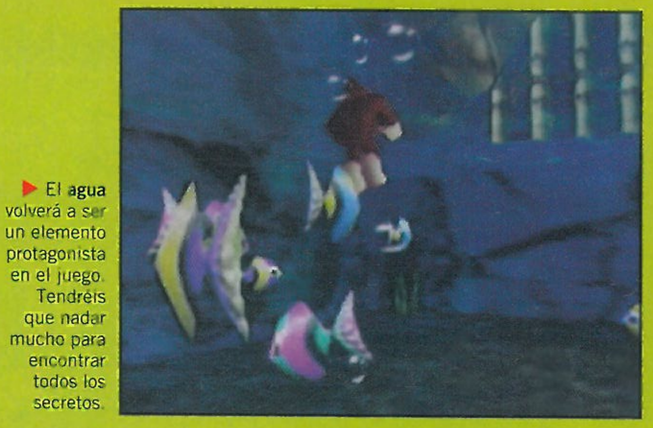


Nos la "regala" el primer jefe final. Con ella hay que ir de nuevo a su jaula y colocarla en la cerradura. Lumsy se pondrá loco de contento.









El agua volverá a ser un elemento protagonista en el juego. Tendréis que nadar mucho para encontrar todos los secretos.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ La cantidad de cosas que hay que hacer, de objetos que recoger, de ítems que hacen falta. Y todo en una secuencia lógica perfecta.

☺ El comportamiento y las animaciones de cada uno de los monos. Ninguno es igual, todos son diferentes y así actúan en el juego.

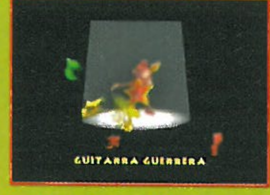
☹ Que tengamos que estar muchas horas jugando para enseñaros pantallas avanzadas. ¡Ojalá tuviéramos tanto tiempo en la redacción!

☹ Que se venda obligatoriamente con el Expansion Pak. ¿Y el que ya lo tiene? Bueno, seguro que los de Nintendo buscan una solución.

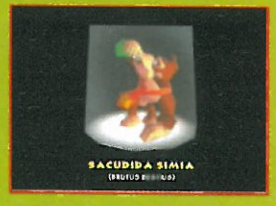
Algunas pócimas y armas



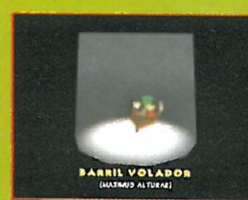
El arma de Donkey. La utilizaréis en los iconos de "coco", pero también para dar caña con ella a los kremlings.



El instrumento favorito de Diddy. Cuando la activéis sobre el icono correspondiente, la onda expansiva hará milagros.



La pócima básica de Donkey. Sirve para activar los switches con su cara. Es un mega salto de sacudida brutal.



Ésta es de las avanzadas. Con ella, Diddy podrá utilizar un jet pack que le permitirá volar por distintos lugares.

DOBLE RESCATE







Para liberar a Tiny, Diddy deberá usar su "golpe de cabeza" en cada letra de la palabra KONG. Antes, claro, hemos tenido que obtenerla de las manitas de Cranky.



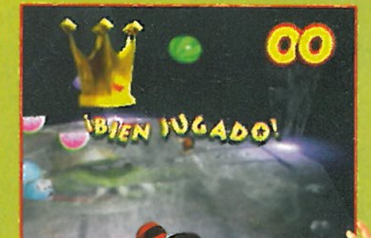


El rescate de Diddy será de lo primero que hagamos en DK64. Donkey deberá activar los tres cocos que sellan su cárcel. Lo malo es que cada coco está una punta de la isla, y no todos son muy accesibles.

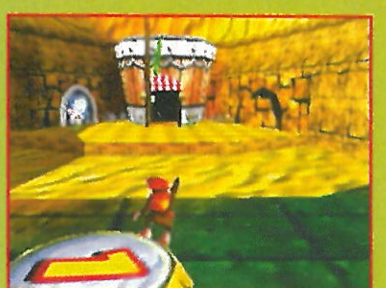
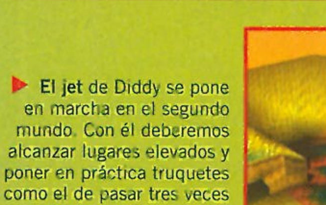
Va de batallitas





▲ **Donkey pisa un "interruptor de batalla"** y accede a uno de los minijuegos de «DK64». El premio por cascar a los castores es una corona.


► **El jet** de Diddy se pone en marcha en el segundo mundo. Con él deberemos alcanzar lugares elevados y poner en práctica truquetes como el de pasar tres veces por ese círculo dorado.



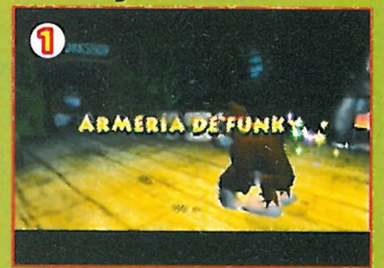
Comprando en el híperKong

Cranky os abastecerá de pócimas...




Sólo aparece su cara flotando en el aire, pero si te acercas se construirá su laboratorio 1. Visitadle siempre que podáis, porque tendrá una nueva pócima para vosotros 2.

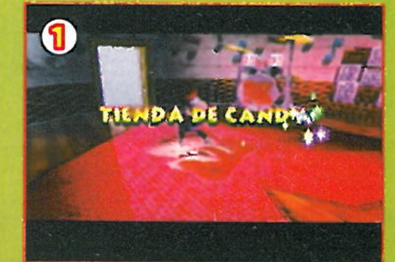
...Funky fabrica armas sorprendentes...





Funky es un veterano que vende las armas más originales : lanzacocos, cacahuetolas... 1 Es farruco y no muy barato, pero necesitaréis su ayuda para continuar 2.

...Candy vende instrumentos musicales...



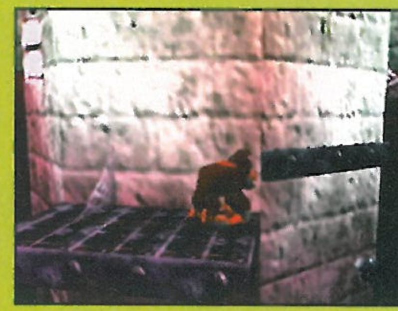


En la tienda de Candy podréis conseguir la guitarra de Diddy o los bong de Donkey 1. Con ellos descubriréis secretos increíbles y aniquilaréis muchos enemigos 2.

...Y Wrinkly es un fantasma con sorpresa




Si buscáis puertas con su rostro 1, este peculiar fantasma os proporcionará pistas 2 para vencer a King. K Rool en el enfrentamiento final.




Primer jefe de nivel



Hemos conseguido las bananas necesarias para enfrentarnos al primer jefe. Este erizo de aleación metálica no nos pondrá las cosas muy difíciles. Bastarán un par de barriles bien explotados para que salga huyendo y nos regale una llavecita.



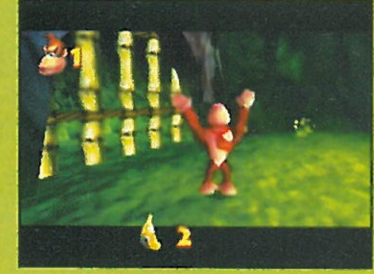
Diddy utilizará su cola para deshacerse de los enemigos. El botón B es además una fuente de animaciones y movimientos diferentes.



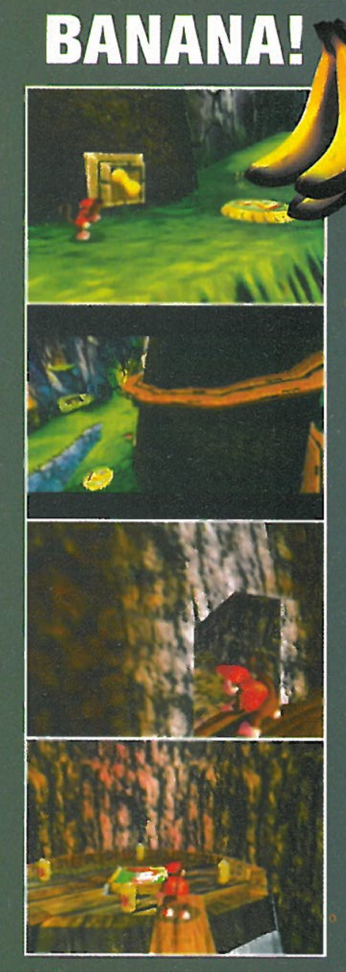
Lanky utilizará sus largos brazos para realizar saltos enormes. Y para eludir a los Kremlings, claro.







¡A POR ESA BANANA!



El juego está lleno de misterios y hay que enlazar muchas acciones para pillar las bananas. Empieza la fiesta con un icono de coco, y continúa con una rampa que sale de la nada y un switch de Diddy...

Se presentó en Alemania

Nintendo Acción viajó a **Frankfurt**, donde Nintendo Europa tiene sus oficinas, para asistir a la presentación de «DK64». Allí, en uno de los mejores hoteles de la ciudad, tuvimos nuestro primerísimo contacto con una **eprom totalmente en castellano** del juego. Y no contentos con ello,al día siguiente dispusimos de unas cuantas horas para probarlo y encontrar los primeros secretos. Pero «DK64» es tan largo, que jugando todo el día ni siquiera alcanzamos el 10% del juego. Ahora seguimos con el reto, pero ya desde la redacción. Más tranquilos.



La presentación tuvo lugar en una de las salas del hotel, decorada en plan jungla. La prensa europea alucinó con el juego y con la demo que nos hicieron los chicos de Nintendo. Para seguir con el toque jungla, esa noche cenamos sopa de coco con... mejillones.





Responsables de Nintendo Europa presentaron también las **nuevas Nintendo 64 de colores.**



Y al llegar a la habitación nos esperaba este **original regalo.**

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

- 1 jugador en solitario
- 2 jugadores en cooperativo
- Hasta 4 jugadores en los modos Bloodlust, Team Bloodlust, Frag Tag y Capture the Flag







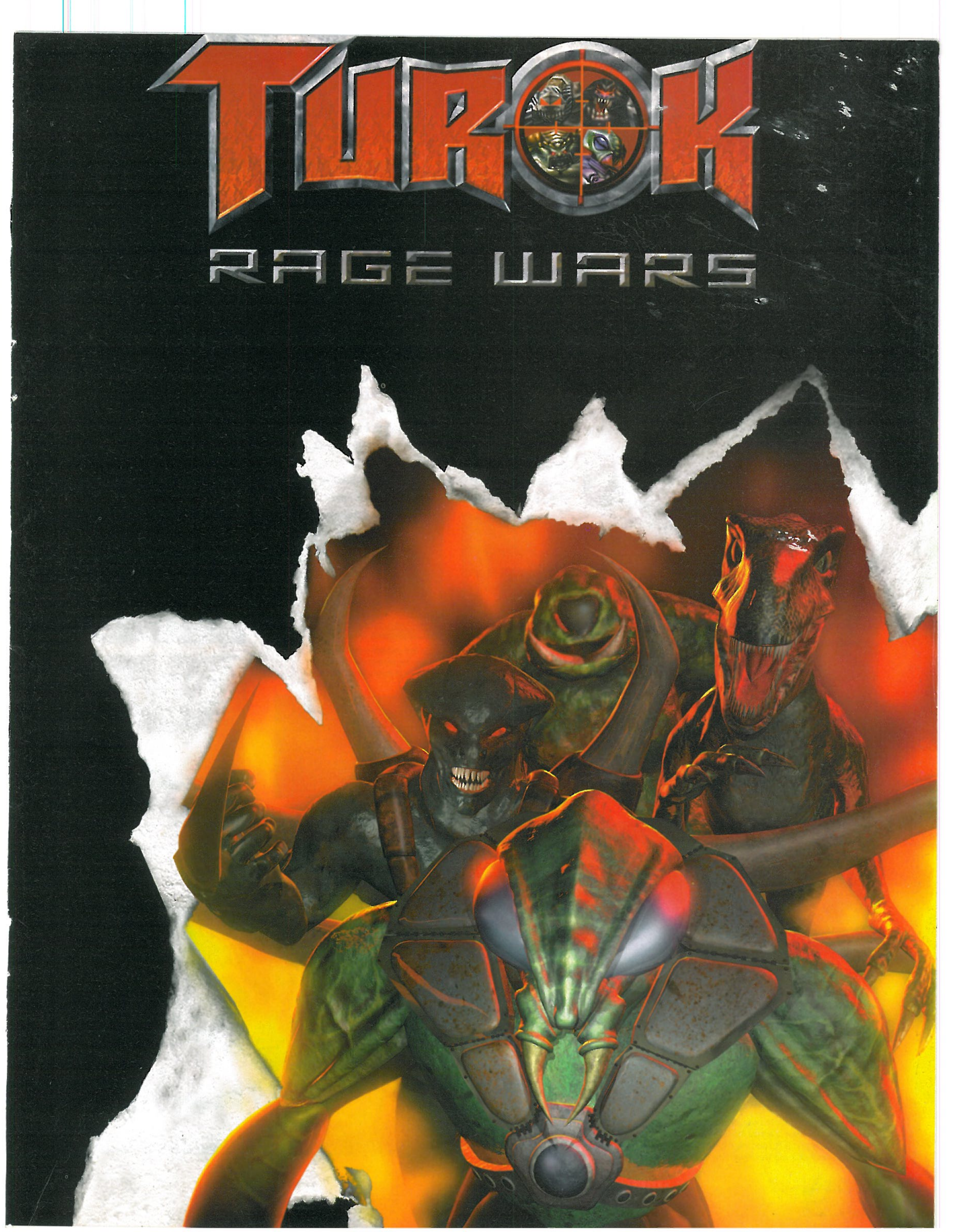


- Ahora tú eliges las armas: Inflator, Warhammer, Assault Riffle, Boomerang, Napalm Gel, Rocket Magnets, Chest Burst … hasta 16 armas + 5 especiales
- Cuentas con la ayuda de hasta 6 bots
- Tú eliges tu personaje: Turok, Adon, Deathguard, Oblivion, Raptor… hasta 17 criaturas diferentes.








TUROK
RAGE WARS

Roadsters

Compañía: **Titus** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Noviembre-Diciembre**

¿A quién no le gustaría conducir uno de éstos?

Con este nombre, Roadsters, se conoce a los **coches descapotables, de dos plazas,** que están tan de moda últimamente. Los **Mercedes SLK, Alfa Spider, BMW Z3 son Roadsters,** y Titus nos ofrece la exclusiva oportunidad de pilotarlos en su nuevo juego de coches. Y ahora viene lo de los aplausos, porque... ¿y si te dijéramos que el juego **iba a llamarse Roadsters 98?**

En fin, pelillos a la mar, Roadsters es de lo mejorcito en juegos de coches que podremos elegir estos Reyes. Atrás, muy atrás, queda Lamborghini, el estreno de Titus en el "racing game", y casi a la misma distancia otros juegos de coches más o menos considerados. Empieza impactando la **espectacularidad de los autos y el realismo con que han sido diseñados.** Hay marcas de postín y **más de 30 modelos** perfectamente detallados y luciendo físicas reales. En modos de juego destaca sin duda el **"Trofeo"**, que es algo así como un modo historia donde nos inscribimos en un campeonato, compramos un coche, lo afinamos en el garaje y después competimos por dinero que a su vez nos permitirá invertir en accesorios o pillar nuevo vehículo. Es interesante y además se verá avalado por un **engine que despeina.** Si de algo pecaba Lamborghini era de lentitud, pero aquí han dado con la clave y los coches, que por cierto aparecen bien plantados y con un tamaño y unas animaciones impactantes, circulan a una **velocidad de vértigo.** Le unimos el trabajo gráfico, exquisito tanto en escenarios como en vehículos, y nos sale un **arcade (mucho más que simulador) de ensueño.** También para que cuatro jugadores sueñen.



▲ **El espectáculo** *visual está garantizado. Los coches lucen espléndidos.*

▲ *Se han incluido unos* **boxes** *para que cambies los neumáticos si están muy gastados o se pone a llover de repente.*



Primera impresión

☺ Los modelos son alucinantes y la puesta en pantalla es increíble. Bien por el aspecto gráfico.

☺ El "motor" del juego es muy rápido y bastante jugable.

☹ Que haya que "currar" mucho para conseguir nuevos coches.

☹ El número de circuitos está algo limitado, aunque tienen tanto detalle que merecen verse varias veces.











▶ *Si* **pausas el juego,** *verás una opción que te permite mover libremente la cámara para que disfrutes de todos los detalles.*

"Pata negra"

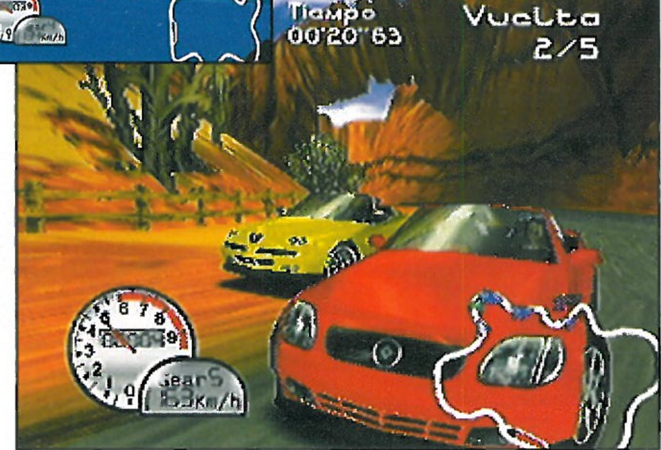








▲ **Hay más de 30 roadsters** *en el juego. Todos lucen iguales que el modelo real, pero sólo algunos exhiben la escudería oficial. Titus ha obtenido algunas licencias como Fiat, Alfa Romeo o Renault, sin embargo el Mercedes SLK o el Audi TT Roadster salen en pantalla con otras marcas. Pero el coche es el mismo.*



Sin dinero no hay auto en el modo "Trophy"







▲ **El modo "Trophy" es una especie de modo historia** *aplicado a juegos de coches. Quiere decirse que se empieza desde abajo (en la tercera división) y que hay que ganar dinero a lo largo de la temporada para optar a nuevos vehículos y subir de categoría. Empezamos con 45.000$, lo que no da opción para mucho porque ya sólo la inscripción son 20.000. Hay seis carreras por año y es posible pasar por el garaje antes de cada competición.*



EA SPORTS

FIFA 2000

GAME BOY COLOR

FIFA

L.Allwood – JAM
Has been booked.



- **5 modos de juego: Partido Amistoso, Torneo, Playoffs, Liga y Fútbol Sala.**
- **Más de 50 equipos de todo el mundo.**
- **Nuevo modo de torneo Fútbol Sala.**
- **Jugabilidad mejorada.**
- **Gráficos increíbles para Game Boy Color.**
- **Estadísticas precisas y completas de jugadores, equipos y encuentros.**



TM
www.thq.com







www.proein.com

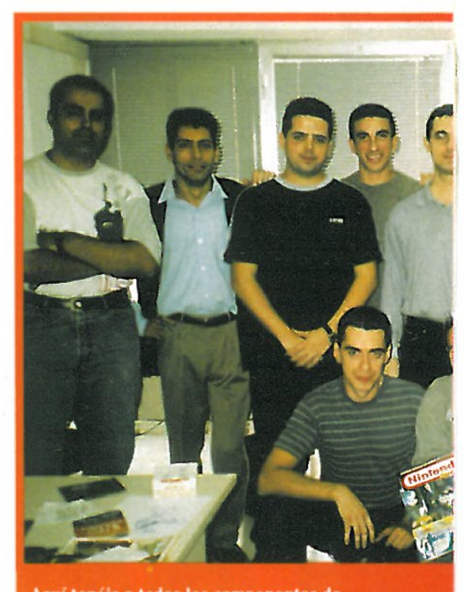
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Ronaldo V-Football

Compañía: **Infogrames-Bit Managers** Tipo de juego: **Deportivo** Lanzamiento: **Diciembre**

Fútbol a lo grande para Game Boy Color

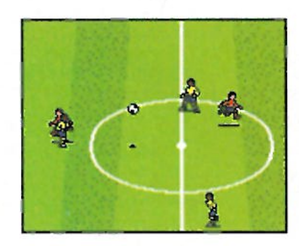
Muchos de vosotros ya os habréis dado cuenta de que la mayoría de los títulos de fútbol aparecidos para Game Boy dejaban bastante que desear. Ya fuese por el apartado técnico o el jugable, ninguno ha llegado a ser el "Juego de Fútbol". Pero Infogrames, aprovechando el contrato exclusivo que realizaron con Ronaldo el pasado año, quiere poner fin a esta situación. El desarrollo del título ha corrido a cargo de **Bit Managers,** y su experiencia en la realización de juegos para Game Boy va a quedar más que patente. Para empezar, podremos elegir entre jugar con **selecciones o clubes europeos.** Los **114 equipos** incluidos estarán formados por **22 jugadores reales**, que vestirán el uniforme correspondiente, y tendrán unas **características diferenciadas en tiro, velocidad, control,** etc...Es decir, que tendremos una **enorme base de datos** a nuestra disposición, para disfrutar de cualquiera de sus **cinco modos de juego** (¡sí, cinco!). Por último, decir que hemos echado unas partiditas y, señores, esto promete convertirse en un bombazo gracias al **cuidado control, al impecable apartado técnico** y a una **gran velocidad de juego.**



Aquí tenéis a todos los componentes de Bit Managers que han participado en el desarrollo *de «Ronaldo V-Football». Son tan simpáticos como parecen y, además, inteligentes, pues se interesaron por nuestra revista y alguno hasta la leyó durante seis segundos. Es broma. Es que, sólo con verlos, recordamos el "cachondeíto" que se traían...*

De pie, y de izquierda a derecha:
Antonio Gálvez: Grafista
Daniel López: Programador
Julio Moruno: Grafista
César Gilabert: Testeador
Rubén Gómez: Coordinador artístico
Isidro Gilabert: Coordinador y Programador
Alberto González (escondido tras Sergio): Músico
Sergio Palacios: Grafista
Ricardo Fernández: Programador Tools
Juanjo Frutos: Diseñador
Nacho García: Programador

Y agachados:
Jordi Galcerán: Testeador
Rubén Comino: Testeador
Alberto Moreno: Testeador (pero se agachó tanto, que no se le ve. No, es que no estaba allí).



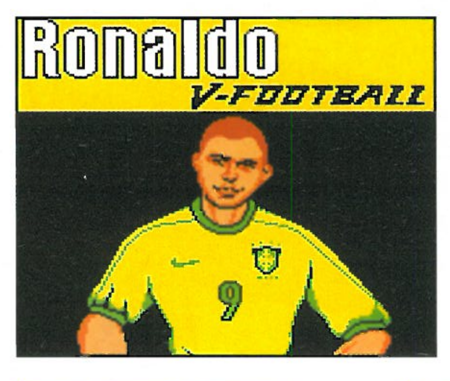




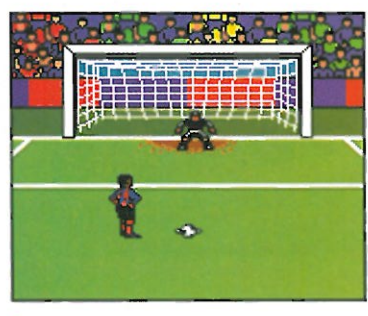




▲ *Durante los partidos,* **veremos el nombre del jugador** *que lleve el balón en todo momento.*



Este título ofrecerá un apartado técnico de impresión y jugabilidad a patadas.



▲ **El lanzamiento de penaltis** *mostrará un plano de la portería y unos jugadores bien grandes.*

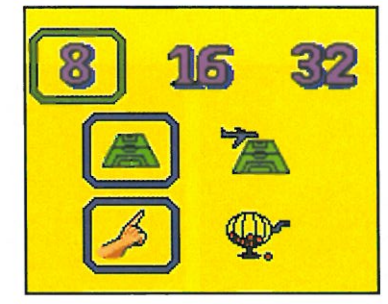
Primera impresión

☺ Aparte de Ronaldo, encontraremos a todas las estrellas del fútbol mundial y europeo.

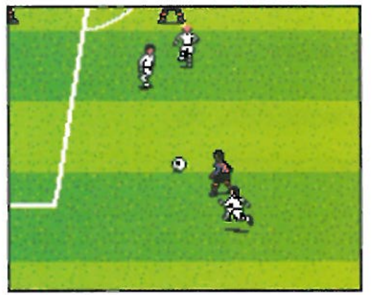
☺ En opciones es lo más completo que hemos visto para GBC y GB (es compatible).

☹ Aunque en GB la cosa irá bastante más lenta. Se ve que han aprovechado bien la superior CPU de GBC.

☹ Para marcar un gol hará falta práctica y memoria. El control es completo, pero de difícil aprendizaje.



▲ **Podremos retocar cualquier parámetro** *imaginable. Incluso crear nuestros propios torneos.*



▲ **La apariencia de los jugadores** *estará muy bien reflejada. Aquí la lleva Rivaldo...*

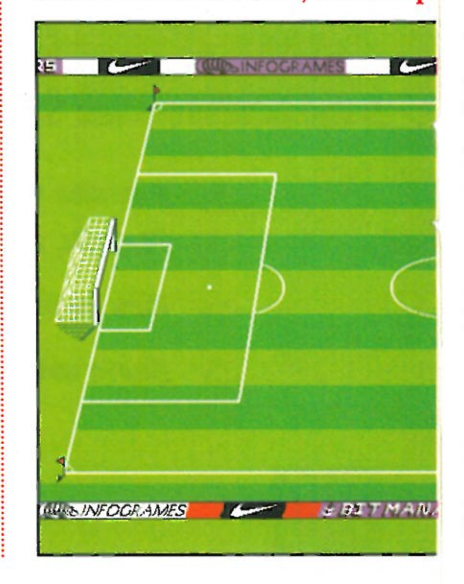
Para estudiosos del fútbol





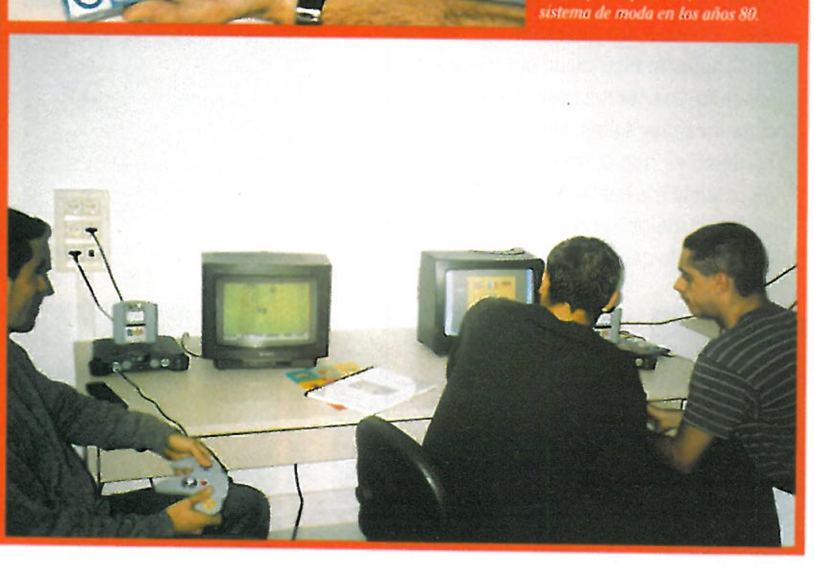
◀ *Al elegir equipo podremos entrar en un menú que nos permite ver* **la alineación, los suplentes e incluso los jugadores no convocados,** *y todos ellos con una ficha técnica completísima.*

Más animaciones, más equ





Una curiosidad. *Además de juegos tan conocidos como «Asterix» o «Los Pitufos», Bit Managers crearon dos juegos que no salieron al mercado español. «Die Maus» y «Ottifanten» son dos aventuras 3D con un sistema basado en los míticos «Alien 8» o «Head over Heels» para Spectrum, sistema de moda en los años 80.*



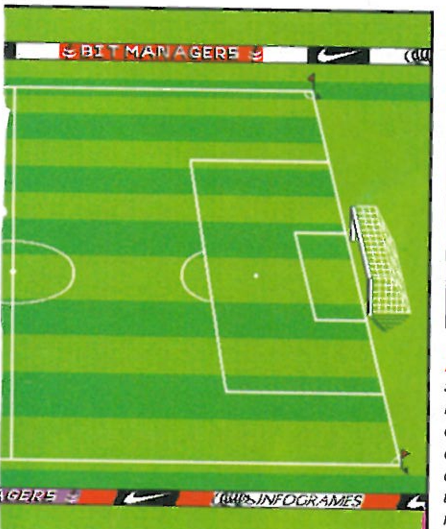
A la derecha, el "chiringuito" para probar el juego *que Bit Managers preparó para la prensa especializada. El enviado especial de Nintendo Acción se jactaba de jugar al fútbol mejor que el pelusa, pero a la hora de la verdad, sólo consiguió colar dos goles en una hora. Y es que el control requiere de bastante práctica.*

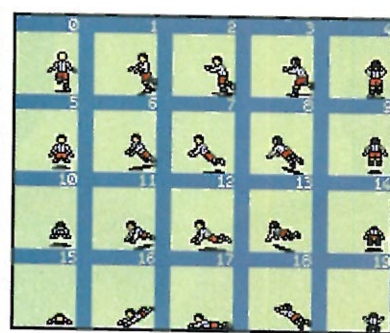
◀ **Ronaldo fue "fichado" por Infogrames** *el pasado año. Esto ha hecho posible que dé nombre a este cartucho, y a otros cuantos "Ronaldos" para otros sistemas que todavía nos quedan por ver.*

Bit Managers: de Barcelona al cielo

El pasado 28 de Octubre viajamos hasta Barcelona para enterarnos de todo lo que pudiéramos sobre «Ronaldo V-Football». El equipo de desarrollo nos recibió con los brazos abiertos y nos informó de todos los detalles del juego. Gracias a ellos, ahora os podéis enterar de cosas como que, en un principio, pensaron en el mejor título de fútbol que se realizó para el Z-80, es decir, «Match Day 2», programado en su día por Jon Ritman para Ocean, como base para «Ronaldo V-Football». En ambos programas, los jugadores son sólidos, la pelota rebota contra ellos y no se traspasan unos a otros. También el juego de cabeza, algo innovador entonces, ha sido reflejado con el mismo espíritu, pudiendo incluso dirigir el cabezazo en la dirección que más nos convenga. Pero, cómo no, Bit Managers se ha encargado de mejorar aquel mito en aspectos tan importantes como el control. Con sólo dos botones (según la intensidad con que pulsemos) podemos centrar, tirar a puerta, pasar al compañero más cercano, rematar y centrar de cabeza, hacer pases en profundidad y autopases, y siempre con la opción "aftertouch", para dar efecto. Estos chicos están realizando el sueño de los usuarios de GB: un fútbol serio, jugable y completo.

...ipos, más todo...



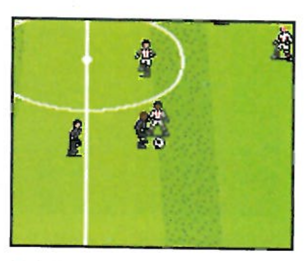


▲ **El desarrollo del juego** *ha sido un ejemplo a seguir para los que en el futuro se atrevan a intentar mejorar este título. El cartucho contará con dos campos tan grandes como el que veis a la izquierda, y cada una de las acciones que podremos realizar cuenta con su propia secuencia de animación, con al menos tres cuadros cada una. Además, cada jugador ha sido reproducido intentando que se parezca lo más posible al modelo original. Esto es lujo.*





▲ **Los tiros altos** *no serán problema para la IA de los porteros.*



▲ *Podremos elegir* **la táctica de equipo** *entre treinta posibles.*

Ready To Rumble

Compañía: **Midway** Tipo de juego: **Boxeo** Lanzamiento: **Diciembre**

Entre risas y puñetazos

El boxeo nunca ha sido tan divertido. Por aquí ya nos "hemos dado castañazos" con él, y las risas se han oído hasta en la última planta. **Es por la pinta que tienen los 18 luchadores** (secretos incluidos), es por el fácil manejo, es por la **agilidad con que se desarrolla el combate,** y es un poco de todo, bien mezclado y coordinado. Además, no parece que se te vaya a hacer muy corto. Tiene dos modos de juego: **arcade y campeonato.** El primero será como un modo historia, donde irás luchando contra púgiles cada vez más preparados. El otro tiene más chispa, porque incluirá entrenamientos para construirte un superboxeador. Pero no será gratis. Primero tendrás que ganar dinero dejándote la piel en el ring, y luego podrás trabajarte los músculos o la habilidad.

El **aspecto técnico** no nos ha disgustado en absoluto. Los personajes son enormes, los movimientos muy ágiles y el control es sencillito. Lo único es que la maniobra de esquivar hay que anticiparla bastante, por lo que al final resulta casi mejor lanzarse a por el rival y que nos meta todo lo que tenga que meternos.





▲ **Hay seis cámaras** *diferentes desde las que podrás seguir la pelea.*



▲ **Los movimientos** *serán rápidos y ágiles, aunque lo más divertido de este juego será sin duda la "pinta" de sus protagonistas. Unos boxeadores muy atípicos.*

▲ **El árbitro** *inicia la cuenta atrás, pero tú ya te has caído unas veces...*



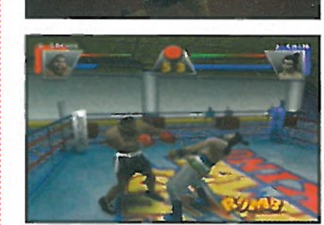
▲ **Esquivar los golpes** *no será fácil, así que tendrás que entrenar bastante.*

Directo a la mandíbula




▲ **Una de las cámaras** *nos sumergirá en el combate con una vista subjetiva de lo más impactante. Por un lado permite deleitarse con el conjunto de moratones pertinente, pero por otro la verdad es que no resulta muy jugable.*

Entrena o casca





▲ **El modo campeonato** *será el más divertido, porque además de pelear nos permitirá entrenar a nuestro púgil. El entreno está diseñado en forma de minijuegos, pero sólo podremos participar en ellos cuando hayamos ganado dinero. O sea que de primeras toca luchar, y después vendrá lo de las pesas, golpear el saco, saltar la comba... Nuestra mayor experiencia también se premiará con nuevos boxeadores para elegir.*

Primera impresión

☺ El diseño de los personajes. Son todos muy atípicos, pero tan divertidos como manda la filosofía del juego. Puro desenfado.

☺ El modo campeonato, con sus entrenamientos, sus apuestas y la forma en que están planteados los "trainings", como minijuegos.

☹ Que no siempre coincida el golpe ejecutado con el botón que hemos pulsado. Cosa de magia, ¿no?

☹ Bueno, faltan las chicas que anuncian el paso de un asalto a otro. Eso, y que la maniobra de esquivar y proteger no esté muy bien conseguida. Hay que ser adivino.

¡Rompe con todo!






▲ **Cuando consigamos formar la palabra RUMBLE,** *y ejecutemos la combinación adecuada de botones, nuestro boxeador se volverá histérico y empezará a repetir leña como un poseso. La letras de Rumble irán apareciendo según la contundencia y velocidad de nuestros golpes.*





No hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha existido nada parecido a este juego.





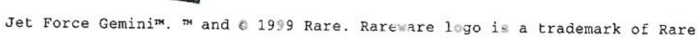




Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64. Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos, tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...

















Mickey's Adventure Racing

Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Aventura** Lanzamiento: **Diciembre**

Compro coche pequeñito. Razón: Mickey Mouse

El caso es que sí, que el famoso y vejete ratón Mickey se va a dar al placer de la conducción mediante una **aventura que mezclará Rol, carreras, puzzles y unos gráficos de los más hermosotes** que hayamos visto. No sólo veremos un montón de bellos escenarios llenos de color, sino tambiénunos personajes que ocuparán un tercio de la altura de la pantalla y que **se moverán con una soltura increíble**, dado su tamaño (esto sólo lo habíamos visto hacer al Z80 en cierto juegos para Spectrum como «Popeye», «Trap Door» o «Flunky»).

Pero, aparte de la maravilla técnica que se avecina, la aventura también se saldrá de lo normal. Con Mickey como protagonista principal, **el juego permitirá manejar a multitud de personajes Disney.** Donald, Daisy, Minnie, Goofy o Pluto estarán dispuestos a ayudar en la resolución de los problemas creados por los Golfos Apandadores en el pueblo de Mickey. Y lo harán resolviendo situaciones especialmente diseñadas para cada uno de ellos, acordes con sus habilidades. Sirvan como ejemplo las complicadas fases de Pluto, que nos introducirán en una réplica del antiquísimo pero adictivo «Boulder Dash», y tendrán como objetivo recoger todos los huesos, evitar ser sepultados por alguna roca, y guardarnos de caer en las fauces de algún canino enemigo. Y, por supuesto, las carreras también tendrán su protagonismo, pues **Mickey contará con un coche que podremos mejorar** a medida que ganemos carreras y avancemos en el juego. Todo en castellano, hala.











▲ **Habrá tal mezcla** *de géneros y pequeños retos, que en la aventura cabrán incluso unas fases de estilo arcade de habilidad. Pluto recogerá huesos a toda velocidad.*

Primera impresión

☺ Gráficamente es la pera cantarina. mostrará unos personajes enormes en unos decorados llenos de color.

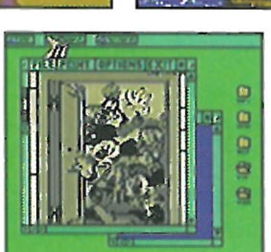
☺ En una aventura estilo Rol se incluirán multitud de juegos diferentes. Muy variado.

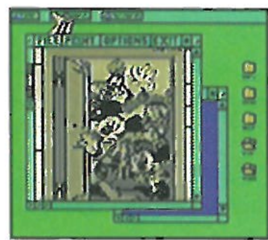
☹ Quizá el desarrollo no concuerde con el aspecto infantil de personajes y decorados

☹ El control en las carreras de Mickey no parece demasiado depurado. Quizás con un poco de práctica...



▲ **Otro de los personajes Disney** *será el mecánico encargado de vender las posibles mejoras que quieras hacer al coche de Mickey.*





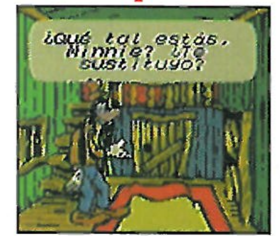
▲ **Juanito, Jorgito y Jaimito** *se encargarán de mostrarte e imprimir las instantáneas que aparecerán a medida que avancemos.*

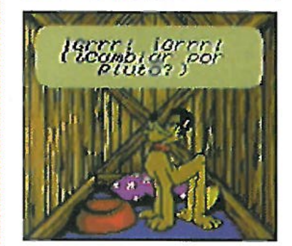


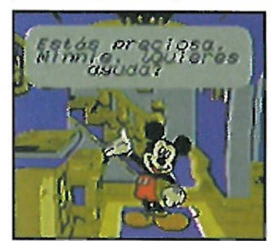
Las carreras ▶ *serán una parte importante del juego, ya que se abrirán nuevas zonas a medida que consigamos victorias. Serán en 3D, con vista isométrica, y harán gala de una buena velocidad.*



Cuadro pilotos

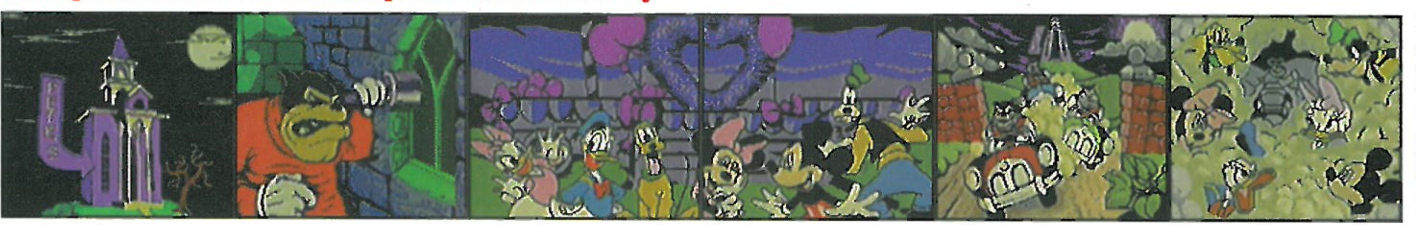






▲ **Sólo no podrás,** *con amigos sí, por eso, durante toda la aventura, podrás ir a visitar la casa de Goofy, Donald, Daisy, Minnie e incluso la caseta de Pluto, para que sustituyan, (siempre con alegre disposición), a Mickey como personaje a controlar. Cada uno de ellos disfrutará de unos objetos y habilidades especiales que les permitirán entrar en lugares inaccesibles para los demás personajes. También aparecerán otros personajes como Chip y Chop para aconsejarnos sabiamente. Y encima en castellano, genial.*

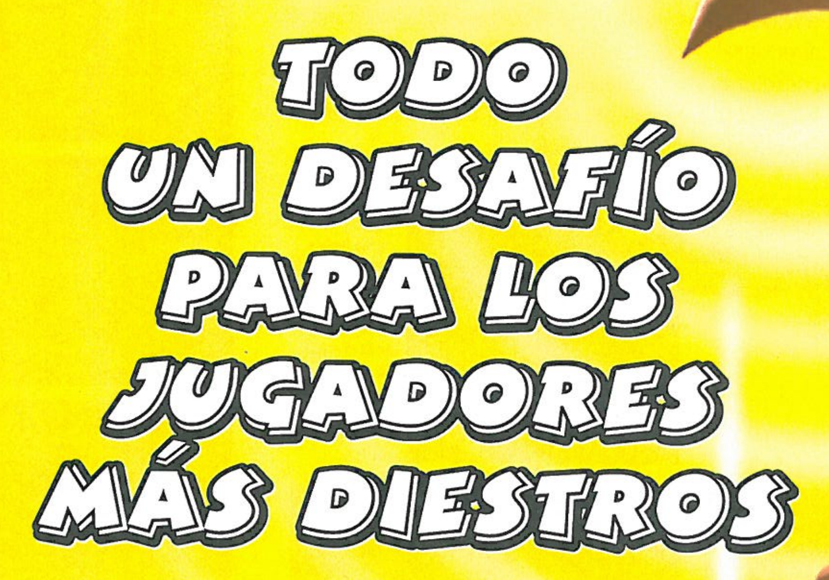
Una presentación al más puro estilo Disney

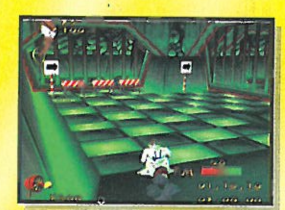


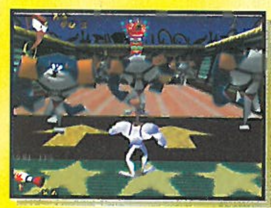
Pete Patapalo *está planeando cómo hacerse con el dinero de nuestros amigos, e irrumpirá en el pueblo con sus secuaces, asustando a todo el mundo.*



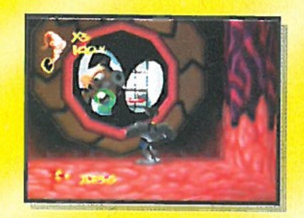

EARTHWORM
JIM 3D


TODO
UN DESAFÍO
PARA LOS
JUGADORES
MÁS DIESTROS










EARTHWORM
JIM 3D
NINTENDO 64
Nintendo
PAL VERSION




GAME BOY COLOR
EARTHWORM
JIM
Nintendo
CRAVE

Interplay™

NN.RR.

NOTICIAS RAPIDAS

[Llegan «Stranded Kids» y «Crazy Bikers» para Game Boy Color]

Konami está últimamente que lo tira con la portátil de Nintendo. Además del genial cuatro en uno que está a punto de lanzar (y que podéis ver en la siguiente página), acaban de poner a la venta **«Crazy Bikers»** y ya preparan un bombazo que se llama **«Stranded Kids»**.



El primero es un **divertido juego de motos** en el que tendréis que probar vuestra habilidad en los escenarios más originales. No, no es la típica carrera de motos. Se disputa en scroll lateral y hay muchas plataformas. Que sepáis que ya está disponible por 5.890 ptas. El segundo título, «Stranded Kids», es un **RPG de lo más refrescante.** Una aventura en la que tenemos que aprender a sobrevivir en la jungla por nuestros propios medios: fabricando herramientas, consiguiendo comida. Muy interesante. Pronto a la venta.

[Más detalles sobre los nuevos Zelda para Nintendo 64]

Cosillas interesantes sobre la nueva creación de Miyamoto. Por ejemplo, que la versión que se mostró en el **SpaceWorld estaba sólo al 20%,** aunque Miya comentó que el motor principal estaba al 80%. Según parece, **«Zelda Gaiden»** no será compatible con Game Boy Camera para crear nuevas máscaras para Link, aunque el "gurú" de Nintendo ha confirmado que esta opción si estará en **«Ura Zelda»**, el que se prepara para 64DD. Aún no hay fechas para ninguno de los dos juegos, si bien suponemos que el de N64 aterrizará por aquí a finales del 2000.

[«Rainbow Six», pronto en tu N64]

Uno de los juegos más exitosos de PC va a dar el salto a Nintendo 64 en breve. Se trata de un **shoot'em up subjetivo con muchos tintes estratégicos**, en el que hay que manejar a un comando de fuerzas antiterroristas a lo largo de diferentes misiones, casi todas basadas en rescatar rehénes. Tendréis que formar el equipo, darles armas y estudiar la mejor estrategia para lograr cada objetivo sin causar bajas civiles. «Rainbow Six» llegará en breve de la mano de **Proein.**



[Los primeros del 2000]

Nintendo España ya maneja una jugosa lista de algunos juegos que saldrán durante los primeros meses del 2.000. Y mucho ojo, porque son de los buenos. El primero será **«Starcraft 64»**, un juego de estrategia en tiempo real al estilo «Command & Conquer 3D». Le seguirán, por este orden: **«Excite Bike 64»**, uno de motos que está haciendo la misma gente de Kobe Bryant; **«Pokémon Stadium»**, el primero de los Pokémon en 64 bits; **«Perfect Dark»**, éste no hace falta que os lo presentemos; **«Ridge Racer 64»**, el super de coches de Namco; y **«Mario Party 2»**, con otra vueltecita al juego de tablero.



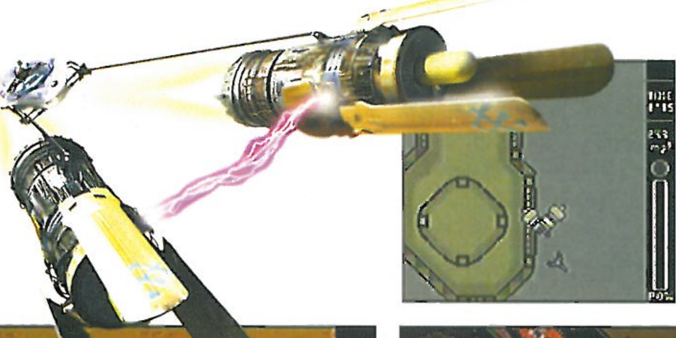
PREVIEW

Star Wars Racer

Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Diciembre**

Máxima aceleración para GBC

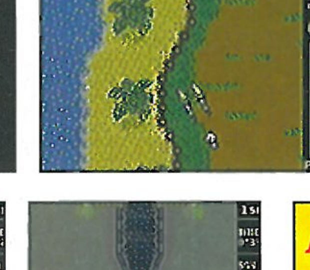
Si recordamos la calidad que mostró este título en Nintendo 64, es difícil creer que semejante dechado de velocidad y graficazos pueda llevarse con acierto a Game Boy Color. Pero el caso es que Nintendo lo va a intentar mediante una **reducción del número de dimensiones (pasará de 3D a 2D)** y una vista superior, de tan satisfactorios resultados en otros títulos de carreras para GB. Así, la velocidad vendrá dada por el scroll multidireccional que acompañará el **vertiginoso desplazamiento de nuestra nave por los seis planetas**, cada uno con cuatro circuitos, que tendremos que recorrer para completar el juego. Para ganarse los laureles habrá que ir derrotando, en carreras tipo versus, a cada uno de los diferentes pilotos que vimos en la primera versión. Si ganamos la carrera, se abrirá el siguiente circuito, por lo que **el tono arcade se hará con gran parte de la acción.** Pero olvidad aquéllo de mejorar la nave con nuevas piezas: esta versión irá por otros derroteros. Por último, **el control se verá reducido a acelerador y freno**, para que cualquier tipo de jugador pueda pelear por la victoria sin grandes complicaciones.

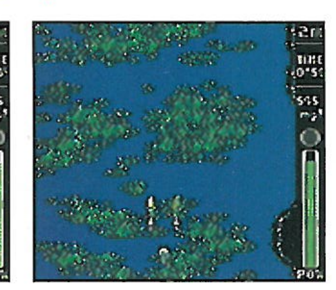


Los castañazos *seguirán en el mismo tono de destrozo y siniestro total de la versión N64. Habrá que poner un ojo en la barra de energía...*

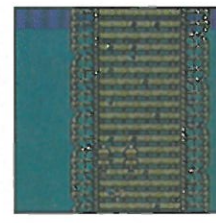






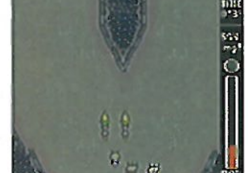


En cada planeta *habrá cuatro circuitos que utilizarán los mismos tipos de decorados, pero tendrán un trazado cada vez más difícil. Cuando hayamos superado todas las carreras, siempre podremos intentar batir el récord de vuelta o de circuito, corriendo de nuevo cualquiera de ellos.*



El adelantamiento *será algo tenso, dadas las estrecheces.*

Cada circuito *mostrará unos decorados muy diferentes.*



Habrá bifurcaciones *que llevarán por trazados distintos.*

Cuadro pilotos









Cada uno de los pilotos *conducirá una nave diferente. El cartucho nos permitirá escoger a cualquiera de ellos para correr en los distintos circuitos. Además de los ocho primeros (entre ellos el "famosérrimo" Anakin) iremos ganando a otros pilotos ocultos.*

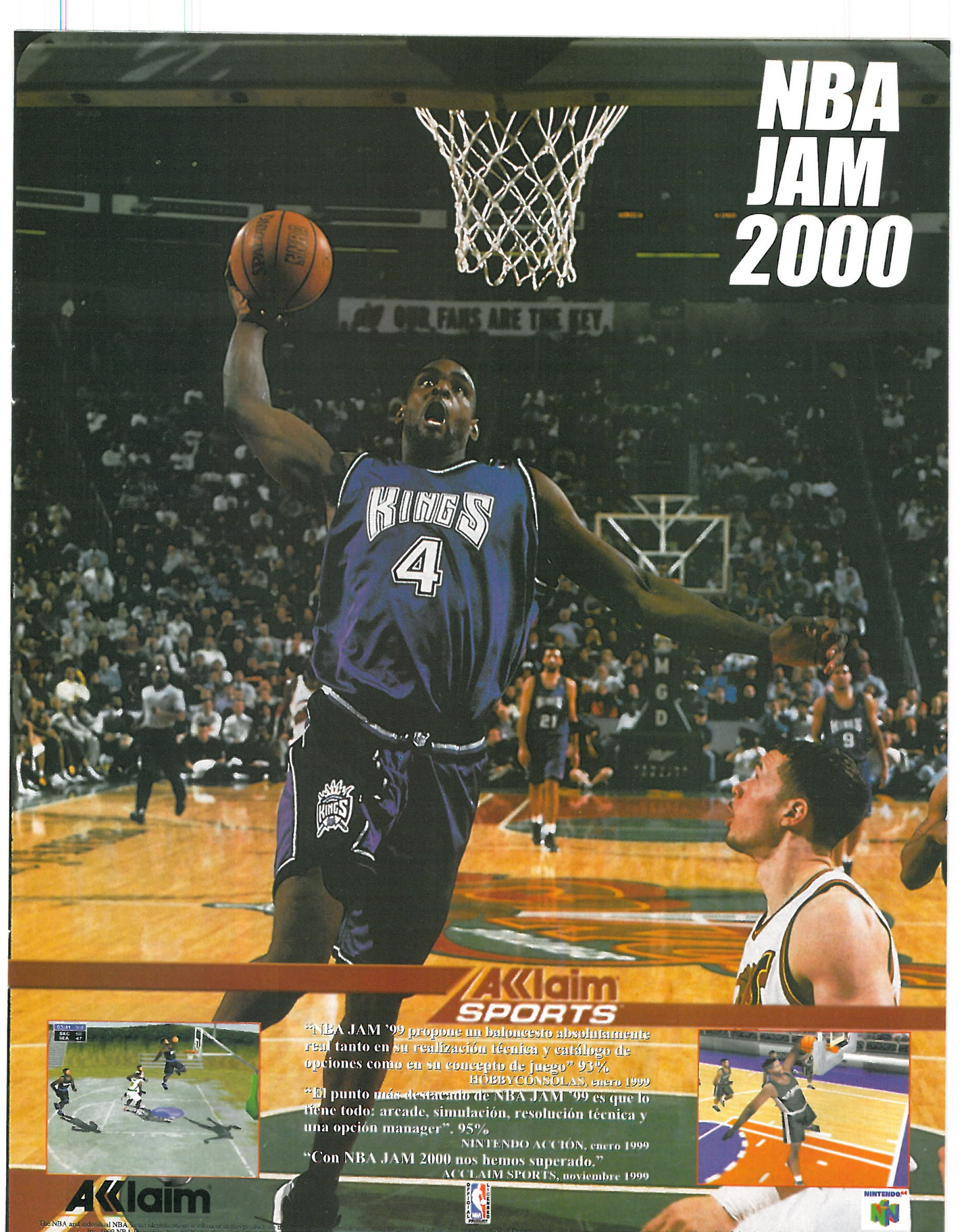
Primera impresión

☺ El control se ha reducido al mínimo. Se podrá ganar casi sin practicar.

☺ Tiene gran cantidad de circuitos y naves muy dispares.

☹ Sólo hay otra nave en carrera. Con lo difícil que era ir segundo en N64.

☹ Técnicamente tiene algún fallo de parpadeos. Veremos.



NBA JAM 2000
OUR FANS ARE THE KEY
KINGS 4
Acclaim SPORTS
"NBA JAM '99 propone un baloncesto absolutamente real tanto en su realización técnica y catálogo de opciones como en su concepto de juego" 93%
HOBBYCONSOLAS, enero 1999
"El punto más destacado de NBA JAM '99 es que lo tiene todo: arcade, simulación, resolución técnica y una opción manager". 95%
NINTENDO ACCIÓN, enero 1999
"Con NBA JAM 2000 nos hemos superado."
ACCLAIM SPORTS, noviembre 1999
Acclaim
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NINTENDO64

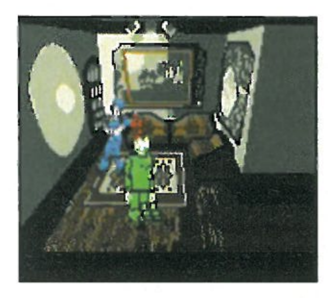
Resident Evil

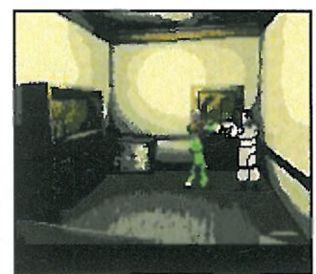
Compañía: **Capcom** Tipo de juego: **Aventura de terror** Lanzamiento: **Febrero 2000**

Decían que era imposible...

Pero se produjo el milagro. La increíble potencia de la nueva Game Boy Color y las manos mágicas del grupo de desarrollo inglés **HotGen**, lo han hecho posible. Han conseguido trasladar a la pequeña de Nintendo uno de los mejores y más aclamados juegos de todos los tiempos. Porque **este «Resident Evil» será una conversión directa del clásico de 32 bits**, incluida la posibilidad de **jugar doble aventura** con Jill Valantine o Chris Redfield, los dos conocidos héroes.

En lo que han dado en llamar "Survival Horror", nos espera una fenomenal aventura donde deberemos **resolver puzzles, evitar trampas, descubrir misterios terroríficos** y todo ello mientras te enfrentas a un auténtico ejército de zombies que quieren comerte de pies a cabeza. Serán **750 pantallas**, con un aspecto inmejorable, y tendréis a vuestra disposición una **opción de pausa especial** que os permitirá apagar la consola y más tarde continuar tranquilamente donde lo hayáis dejado.





▲ «RE» *estará listo para ver la luz en febrero del año que viene.*



▲ **Los efectos de luz** *del original están perfectamente resueltos en esta versión.*



▲ *El juego estará completamente* **traducido al castellano,** *o eso por lo menos nos han prometido los chicos de Virgin.*

▲ **Tendremos que utilizar las escaleras** *para visitar los diferentes pisos de la grandiosa mansión que sirve de escenario a la aventura.*



▲ *Podréis jugar* **con Chris Redfield** *o con Jill Valentine. Vosotros elegís.*

Primera impresión

☺ *Conversión directísima de la versión PSX. ¿Pero cómo es posible? Y encima, qué calidad de gráficos. No sé si aguantaremos hasta el 2.000.*

☺ *Los textos en castellano. Ni que decir tiene que redondea el milagro. Y la opción de pausar y que no se borre la partida aunque apaguemos la consola. Más milagroso aún.*

☹ *Aunque hemos jugado con una versión aún muy verde, las cámaras no parecen capaces de seguir la acción. Veremos en el cartucho final.*

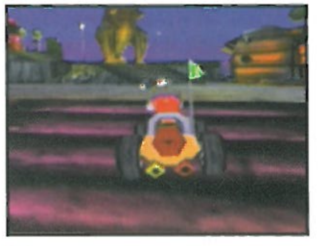
☹ *Lo mismo para la velocidad de juego. Pero estos detalles hay que achacárselos al estado de la versión. Seguro que aceleran el ritmo. Si han conseguido lo que han conseguido...*

Sprocket

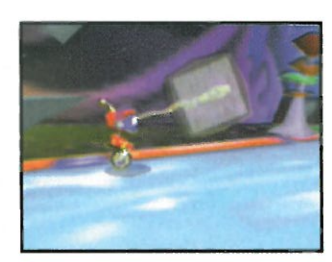
Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Aventura 3D** Lanzamiento: **Diciembre**

Sí, bueno, es un robot...

Pero su físico y habilidades lo diferenciarán de cualquier maquinarro estilo Mazinger. **Sprocket es un robot bajito, cabezón, con una rueda** como medio de automoción y la capacidad de levantar objetos con el rayo de su casco. El modo de jugar esta aventura tridimensional se basará en la **búsqueda, a toda velocidad, de ítems** que nos vayan permitiendo el acceso a nuevas zonas del parque de atracciones totalmente automatizado que hará las veces de escenario. También podremos **pilotar vehículos,** lo que dará un toque innovador al socorrido género de las aventuras 3D.



▲ **Encontraremos vehículos que podremos pilotar** *durante el tiempo que queramos. El caso será saber hacia dónde ir.*



▲ **Podremos levantar objetos** *con ayuda de un rayo antigravitatorio. Menos mal, porque Sprocket no tiene extremidades.*

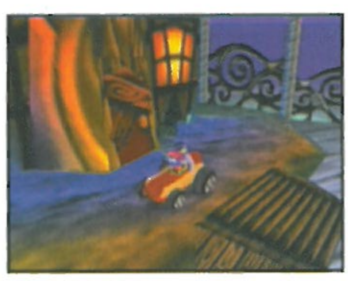
Primera impresión

☺ La libertad de movimientos que proporciona ir sobre ruedas continuamente es muy placentera.

☺ El escenario es de los más colorista gracias al original argumento del parque de atracciones fuera de control.

☹ Con ésta son ya dos o trescientas las aventuras 3D que han salido para Nintendo 64.

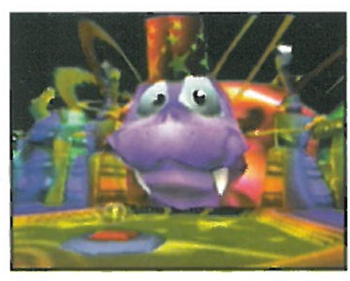
☹ Como no llegue traducido al castellano poco podremos hacer, pues tendremos que cumplir objetivos extraños e inesperados.



▲ **Los escenarios serán enormes** *y contarán con multitud de lugares que visitar.*



▲ **Las recargas de energía** *consistirán en una especie de electrocución. Claro, es un robot.*



▲ **Las atracciones del parque** *serán tan alocadas como esta simpática cabeza de morsa.*



Mission:Impossible

Compañía: **Infogrames-Rebellion** Tipo de juego: **Aventura** Lanzamiento: **Diciembre**

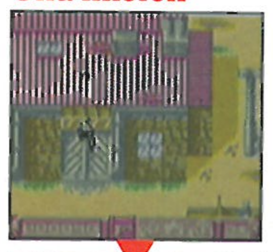
Una aventura, una calculadora, un mando a distancia...

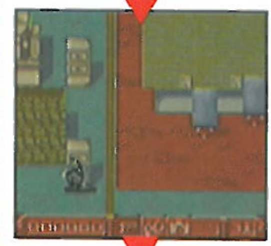
Por fin ha caído en nuestras manos una versión casi terminada de M:I para Game Boy Color, y de nuevo nos tenemos que quitar el sombrero ante el trabajo de Rebellion. **No tiene nada que ver con el juego de Nintendo 64, es algo nuevo, muy trabajado**, creado pensando en las posibilidades de la portátil, y con el aliciente extra de una **agenda electrónica que podemosutilizar comobase de datos**, calculadora o incluso mando a distancia para el vídeo o la tele.

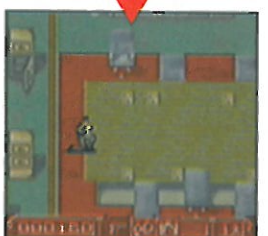
Son **cinco misiones**, enlazadas por el mismo hilo conductor, que los agentes deben resolver, cumpliendo los diferentes objetivos. Se trata de ir paso a paso en un desarrollo que **mezcla acción, exploración, estrategia y dosis de ingenio**. Equipamos distintos "gadgets" en cada nivel, que aparecen en la parte inferior de la pantalla. La pistola siempre está presente, pero además encontramos desde un móvil a un destornillador, pasando por una llave, un disquete o una cámara de fotos. El gadget en cuestión se ilumina y escuchamos un sonido cuando hay que utilizarlo (ante la oficina del general se ilumina la cuerda, lo que quiere decir que podemos escalar al techo para colarnos por arriba).

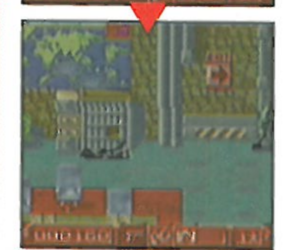
El trabajo gráfico es espectacular. Tanto los escenarios, que son variados y están diseñados con todo detalle, como los personajes, altos, estirados y excelentemente animados, muestran la mejor cara de Game Boy Color. El sonido también es destacable, y no sólo por la banda sonora original, sino también por la cantidad de efectos y melodías incluidas. En fin, un **cartucho por el que sin duda hay que apostar estas navidades.**

Una misión



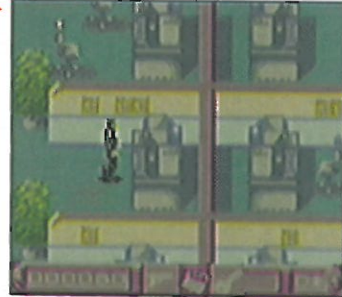






▲ **Vamos a describiros cómo se resuelve una de las misiones** *que nos propone el juego. Primero hay que encontrar el despacho del general y colarse por la parte de arriba. Una cuerda de alpinista (el ítem se ilumina cuando debemos usarlo o estamos frente al objetivo) nos servirá para escalar. Dentro, abriremos la caja fuerte donde están los planos de la nueva arma que fabrican los malos, para después tomar fotos con nuestra minicámara. Lo último es huir sigilosos de la zona, arrastrándonos por el suelo para que no nos localicen. También puedes pirarte a la carrera, pero nueve de cada diez veces que lo hagas te pillarán.*

Cada misión ▶ *se dividirá en varios objetivos. A medida que vayamos cumpliéndolos, recibiremos información de lo que hay que hacer después. Aquí estamos copiando datos a un disco.*







▲ **Las animaciones** *hacen brillar el nivel técnico de este cartucho.*



▲ **Nuestro agente** *se disfrazará en esta misión para despistar al enemigo.*



▲ **Entramos en contacto,** *vía móvil, con el cuartel general.*

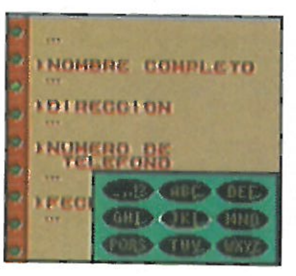
Primera impresión

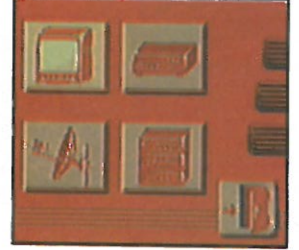
☺ La agenda electrónica es una idea genial. Ya era hora de que alguien utilizara el puerto de infrarrojos, por ejemplo como mando a distancia para la tele.

☺ Las animaciones, la gama de movimientos del protagonista y el trabajo gráfico. Sobre todo la variedad de escenarios y de situaciones.

☹ La rutina de detección de objetos y algunos problemillas con el scroll hacen bajar algunos puntos la jugabilidad.

☹ ¿Que se haga corto? Eso lo confirmaremos cuando nos lo acabemos, pero no parece excesivamente complicado. Más bien laborioso, porque hay muchos objetivos que cumplir.





▲ **Más que un juego.** *La agenda del espía te permitirá tener una base de nombres y direcciones en tu Game Boy, o utilizarla como mando a distancia de la tele.*

NN.RR.
NOTICIAS RAPIDAS

[Lo próximo de Disney]

Nintendo España ya prepara dos nuevos cartuchos para Game Boy Color. Se tratade **«La Bella y la Bestia»**, el clásico de Disney que llegará a finales de diciembre, con textos de pantalla en castellano, y **«Game & Watch Gallery 3»**, con nuevos y divertidos minijuegos que podremos disfrutar en enero del año que viene.



["Cuatro en uno" de Konami, para tu Game Boy Color]

Ni uno, ni dos, ni tres sino cuatro en uno. Cuatro juegos en el mismo cartucho de Game Boy. Se llama **Konami GB Collection Vol. 1** y estará a la venta dentro de nada. Los juegos que contiene son nada menos que: **«Castlevania Adventure»**, el primero de una saga legendaria, **«Probotector»**, uno de los mejores shooters de Game Boy, **«Nemesis»**, un buen rival para «R-Type», y **«Konami Racing»**, para los fans de la Fórmula 1. Una oferta muy tentadora para estas navidades.



[Bienvenido a Las Vegas]

Virgin acaba de lanzar un original cartucho para Game Boy Color (exclusivo), que se llama **«Caesar's Palace II»**. Y es tan original, porque te traslada al elegante casino de Las Vegas para que hagas tus apuestas en **19 juegos de azar** diferentes: Blackjack, ruletas, tragaperras, lotería, póker... Ya está a la venta, por 5.990 pesetas.

[Un nuevo Tetris]

Proein ha lanzado **«Magical Tetris Challenge»**, un Tetris realizado por Capcom (y que firma Activision), que cuenta con los más famosos personajes de la Disney. El cartucho ya se encuentra a la venta, al precio de 9.990 pesetas. De esta distribuidora nos han llegado noticias del inminente lanzamiento de varios cartuchos para Game Boy Color. Se trata de **«Catwoman»**, **«Deja Vu»**(ambos de Kemco), **«Madden NFL 2000»** y **«Wrestlemania 2000»** (los dos de THQ). Más, en el próximo número.

[Novedades Infogrames para Game Boy Color]

Infogrames tiene previsto lanzar tres interesantes cartuchos para la portátil durante este meses. Por un lado tenemos **«Mr. Nutz»**, un simpático juego de plataformas en el que manejamos a una ardilla. Por otro nos encontramos con **«Supreme Snowboarding»**, un genial simulador de snowboard. Y el tercero es **«Worms Armageddon»**, una estupenda versión del clásico de Team 17, cuya versión para 64 bits tenéis comentada en este mismo número.



[UBI lanza Suzuki Alstare Racing]

Noviembre es la fecha de lanzamiento que nos ha dado UBI para su nuevo juego de Game Boy Color. «Suzuki Alstare Racing» es un **arcade de carreras de motos** que nos brindará la ocasión de disputar el campeonato del mundo en los circuitos oficiales y con motos licenciadas por la marca. Va rapidísimo. Y su precio es de 5.995 ptas.







¡EL NUEVO TUROK YA ESTÁ AQUÍ Y LLEGA DISPUESTO A ARRASAR EN NINTENDO 64 Y GAME BOY COLOR! ¡PONEMOS EN JUEGO 50 CARTUCHOS PARA CADA CONSOLA!

TE OFRECEMOS LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE LOS 100 TUROK RAGE WARS QUE REGALAMOS. TAN SÓLO TIENES QUE RECORTAR LA IMAGEN QUE APARECE EN LA PÁGINA DE LA DERECHA Y PEGARLA EN EL CARTÓN DE LA PORTADA, INDICANDO PARA QUÉ CONSOLA LO QUIERES.







GAME BOY COLOR



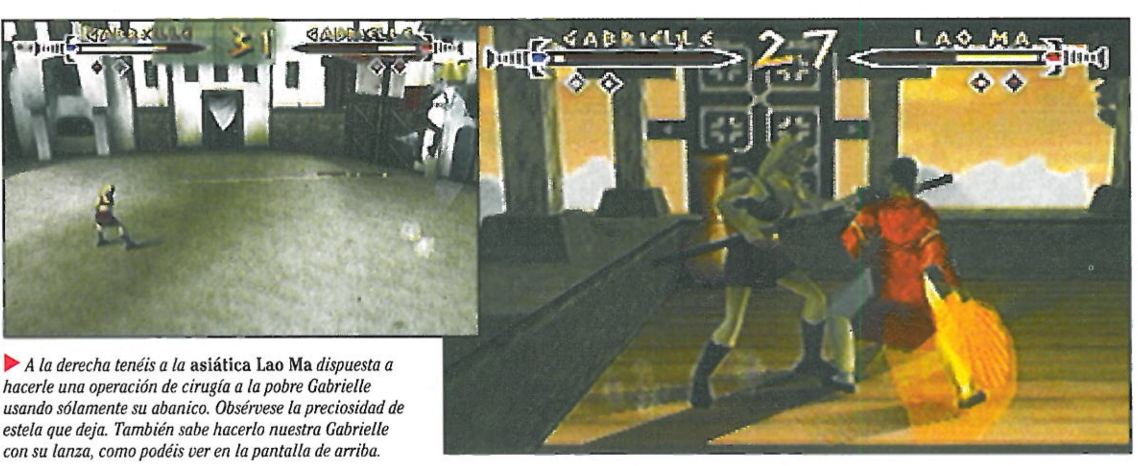
¡REGALAMOS 100 JUEGOS!
GAME BOY COLOR
TUROK
RAGE WARS
Nintendo
Acclaim
Head to Head to Head to Head Combat!
TUROK
RAGE WARS
Acclaim
Nintendo
PAL VERSION
RECORTA ESTA IMAGEN Y PÉGALA EN EL CARTÓN DE LA PORTADA.
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cartón que aparece en la portada, junto a la imagen (pegada en el lugar correspondiente), a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- Entre todos los cartones recibidos se extraerán CINCUENTA, que serán premiados con un cartucho de Turok Rage Wars para Nintendo 64, y otros CINCUENTA, que recibirán un cartucho de Turok Rage Wars para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre los días 25 de Noviembre y 22 de Diciembre de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Nintendo Acción.
5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

Xena: Talisman of Fate

Compañía: **Titus** Tipo de juego: **Lucha** Lanzamiento: **Noviembre-Diciembre**

Tan espectacular como en la "tele"

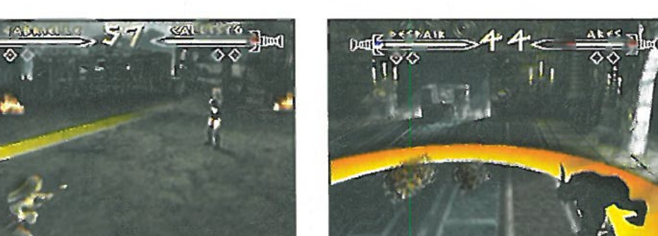
La voluptuosa -y famosa- princesa guerrera se prepara para atacar nuestras consolas. En su primera irrupción N64 (se dice que hay más proyectos en camino con esta protagonista), Xena hará **alarde de sus mejores armas con un juego de lucha uno contra uno** donde encontraremos acción a patadas (y puñetazos, y mandobles...). **Once personajes** de la serie, reconocibles gracias al detallado aspecto gráfico del cartucho (como su amiga Gabrielle o la belleza de ojos en blanco Callisto) serán los acompañantes de la aguerrida princesa. Siguiendo con el apartado técnico, podremos deslumbrarnos con las estelas dejadas por las armas en su camino hacia el cuello del contrario y con los efectos de luz que aparecerán al ejecutar las **magias más espectaculares.** También nos meterán en el combate los choques de las espadas y los gritos proferidos por los combatientes. La **rapidez de movimientos, la facilidad para ejecutar combos y magias,** y el delirio total de los diferentes **modos multijugador** terminan de ponernos los dientes largos ante un título que podría colocarse entre los mejores de su género. Si para la versión final han pulido algunos detalles en la animación y retocado la IA de los enemigos, estamos seguros de que así será.



▶ *A la derecha tenéis a la* **asiática Lao Ma** *dispuesta a hacerle una operación de cirugía a la pobre Gabrielle usando sólamente su abanico. Obsérvese la preciosidad de estela que deja. También sabe hacerlo nuestra Gabrielle con su lanza, como podéis ver en la pantalla de arriba.*



▲ *Entre los* **diferentes escenarios** *que encontraremos estará este circo romano, con su Caesar y todo.*



▶ *El* **movimiento por el escenario** *es completamente libre, por lo que resulta más fácil esquivar todo tipo de proyectiles y armas.*

▲ *Al ejecutar las* **magias de Despair,** *el jefe final, disfrutaremos de efectos increíbles. Sus llamaradas y sus impactos meteóricos son bonitos pero letales.*

¿A que os gano a los tres juntos?



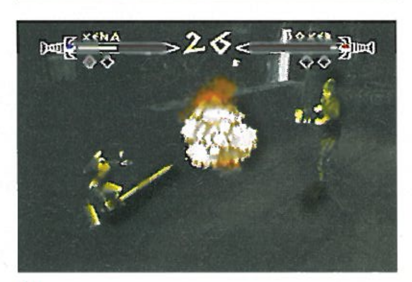


▲ **Conectando tres o cuatro mandos podremos librar batallas multijugador enloquecedoras.** *Entre los diferentes modos estarán la típica batalla "todos contra todos" o el juego por equipos. Este último promete desatar los más bajos instintos pandilleros. ¡A por él!*

Luces y sombras



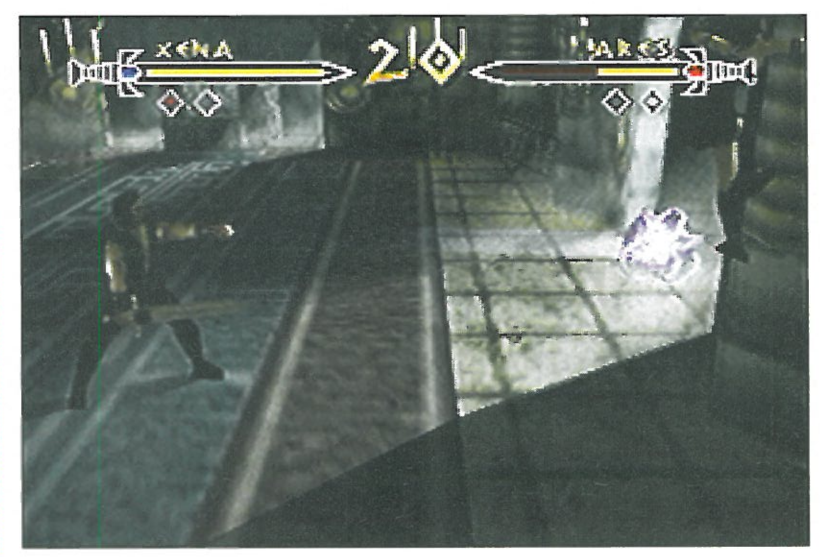




▲ **Al ejecutar algunos golpes especiales** *se nos obsequiará con diferentes efectos de luz, sobre todo si el golpe tiene algo que ver con llamaradas. También se podrá apreciar el trabajo realizado en la estela que las armas dejarán en su trayectoria.*

Primera impresión

☺ El aspecto técnico es, en general, de muy buena factura.	☹ La coordinación de algunas animaciones es bastante brusca.
☺ Los combates multijugador prometen risas y carcajeos mil.	☹ Aprendiendo un par de golpes ganar es muy fácil. Problema de la IA.







DAME LAS VEINTICUATRO-HORAS DE CARNAVAL-TOTAL-EN-DIRECTO **DAME** EL EQUIPO-MÁS-DURO-DE-LA-INDUSTRIA **DAME** UN BAILE-TAN-SUAVE COMO UN-CAMIÓN-DE-DOCE-TONELADAS **DAME** BOXEO

PlayStation

NINTENDO 64



Street Fighter Alpha

Compañía: **Virgin-Capcom** Tipo de juego: **Lucha** Lanzamiento: **Diciembre**

Un "Alpha" sin un Omega

Quién iba a pensar que la serie Street Fighter llegaría a los albores del nuevo siglo con toda la fuerza de sus comienzos (allá por el 88). Desde el primer SF hasta el último, se han mantenido intactas las altas cotas de jugabilidad y adicción que lo elevaron a los altares, y esta nueva versión para GBC no será menos.

Con una plantilla de **diez luchadores**, entre los que podremos encontrar a nuestros queridos Ken, Ryu, Chun-Li o Sagat, «SF Alpha» nos ofrecerá unos **combates llenos de emoción, equilibrio y, sobre todo velocidad.** Sí, porque una de los rasgos más interesantes de este cartucho que se avecina, será la posibilidad de **jugar a tres velocidades diferentes: normal, Turbo 1 y Turbo 2.** Y os aseguramos que en velocidad normal, los personajes ya van más rápido que en muchos otros títulos de lucha para Game Boy. También nos brindará **ocho niveles de dificultad,** y **todos los golpes especiales que pudimos disfrutar en la máquina arcade,** aunque se simplificarán sus ejecuciones para adaptarlas al control ideado para la versión portátil. Sólo dispondremos de puño y patada, y la fuerza del golpe dependerá del momento en el que pulsemos y la distancia a la que nos encontremos del rival. No os preocupéis, **la jugabilidad será tan alta como todos esperamos, y la diversión, ¡buf!**



▲ **Los decorados** *incluirán elementos móviles, como ese gato que veis campeando.*

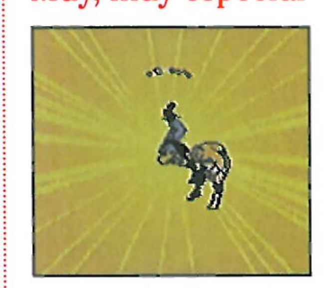
Un "Perfect" será ▶ *premiado como antaño, es decir, con un montón de puntos y una "P" en el marcador de victorias. Poco más hay que decir, excepto que Sodom es una bestia parda.*

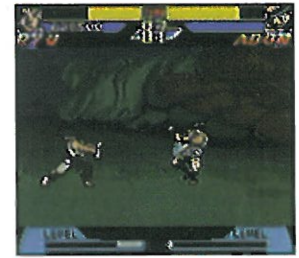






Muy, muy especial





▲ **Los golpes especiales** *se ejecutarán como siempre, pero gracias a la inclusión de la barra de magia que podemos ver abajo, ahora disfrutaremos de especiales más bestias. Dependiendo del número que luzca esa barra (1, 2 ó 3), la magia especial tendrá más o menos fuerza. Para ejecutarlas, primero habrá que saber la combinación precisa.*

Primera impresión

☺ Si el tema de la lucha estaba algo descafeinado en GBC, aquí viene un cartucho pleno de calidad gráfica y jugabilidad. ¡Y encima es un Street Fighter!

☺ Encontraremos todos los golpes de la máquina arcade, e incluso podremos dedicarnos a desbloquear personajes ocultos, como el temido Akuma.

☹ A lo mejor resulta un poco difícil acostumbrarse a manejar sólo una patada y un puñetazo. El nuevo sistema para medir la fuerza (dependiendo de cuándo y a qué distancia se pulsa) puede desequilibrar algo los combates.

☹ En cuanto a modos de juego, esperemos que se incluyan más. Sólo tiene arcade y práctica.



No, hombre, ¿en GBC cómo van a meter también...? ¡Oh!



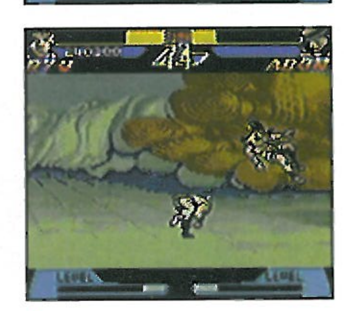




▲ **En un deje de suerte y amabilidad del destino, hemos descubierto a Akuma.** *Esto quiere decir que, además de los diez luchadores que nos ofrecerá el cartucho, tendremos acceso a personajes ocultos que, de momento, sabemos que saldrán si permitimos a la consola elegir aleatoriamente. ¿Habrán incluido también a Bison, Guile o Vega...? Habrá que comprobarlo.*







▲ *Si sabes manejar a Ryu, también sabrás que se marca unos "Uchi-mata" de órdago.*




MISSION: IMPOSSIBLE™
TEXTOS DE PANTALLA
IMF
EN CASTELLANO
A PARTIR DEL
19 DE NOVIEMBRE
MISSION: IMPOSSIBLE
GAME BOY COLOR
EXCLUSIVE
IMF
PERSONAL DIGITAL ORGANIZER
LICENSED BY
Nintendo
INFOGRAMES
ONLY FOR
GAME BOY COLOR
PREPÁRATE PARA LA MISIÓN DE TU VIDA
Tu misión, si la aceptas, será guiar a tu equipo en 5 espectaculares misiones, incluyendo más de 20 niveles de juego. Como siempre, si tú o algún miembro de tu equipo es capturado o eliminado, el Ministro negará todo conocimiento de vuestras acciones. ¡Buena Suerte, Jim!
INCLUYE EL ORGANIZADOR DEL AGENTE
Un sistema revolucionario que permite contactar e intercambiar informaciones secretas con los demás miembros de tu equipo. Además, podrás utilizarlo como calculadora y sistema de control remoto de otros aparatos electrónicos.
Paramount
GAME BOY COLOR
INFOGRAMES ESPAÑA
MISSION: IMPOSSIBLE™ & © 1999 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved. INFOGRAMES ENTERTAINMENT. Authorized user. Mission Impossible game design and software code © 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT. Nintendo® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

Super Sma

Llega el juego de lucha que todo el mundo esperaba. Habíamos oído hablar de él desde hace ya muchos meses, pero, la verdad, al jugarlo por primera vez nos ha sorprendido bastante. No se trata de dejar a nadie KO, ni partir huesos, ni nada de eso. Sólo debemos echar del escenario a quien se nos ponga por delante, que puede ser Mario, Link, Donkey Kong, o incluso dieciocho Yoshis en canal. Así de original, así de fresco, será este nuevo título de Hal para Nintendo 64.

Con esto



sh Bros



Escenarios interactivos



▲ Cada uno de los escenarios nos reservará **un gran número de sorpresas.** Para la ciudad Pokémon tendremos un ascensor que dejará regalitos como una Pokéball que aplaste al incauto que se acerque. En el planeta de Samus la lava inundará el escenario cada cierto tiempo. En Peach Castle las plataformas serán retráctiles...

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-Hal
- Lucha
- 27 de Noviembre
- 8 Luchadores
- Cuatro jugadores

El líder del juego «Lylat Wars», Fox McCloud, también ha querido entrar a formar parte de este cartucho. Entre sus movimientos más destacados encontraremos el útil disparo de su pistola láser. ▶

s amigos...

El nombre de este juego da a entender que es un simulador de tenis con la aparición estelar de los hermanos Sánchez Vicario, pero la cosa será muy, muy diferente a lo que suponíamos hace meses, cuando oímos hablar de él por primera vez. De momento, de tenis nada, hijo. **Toca luchar en unos escenarios muy amplios, y que parecen no tener límite gracias a los continuos zooms** de la cámara que sigue los combates. En cuanto a los hermanos tenistas, flores verdes. A quien veremos luchar será a nuestros personajes preferidos de Nintendo: **Mario, Donkey Kong, Samus, Link (¡por fin!), Yoshi, Pikachu (el pokémon eléctrico), Fox McCloud y Kirby.**

Cada uno de ellos conservará las cualidades que mostraba en su juego original. **Mario da patadas y puñetazos, Link maneja la espada y el boomerang** que da gusto, Kirby se traga lo que tenga delante (incluyendo luchadores contrarios), Pikachu sigue haciendo las veces de batería eléctrica auxiliar... En fin, todo residirá en decidir y escoger nuestro héroe preferido, y entrar en faena. Veremos unos inmensos escenarios poligonales en 3D, pero **los personajes sólo podrán moverse como en un juego 2D.** Es decir, que la cámara revoloteará y nos mostrará diferentes vistas de escenario y personajes, pero sólo podremos correr hacia los lados y saltar (hacia arriba, claro). Esto, más que un óbice, será un potenciador de la jugabilidad, ya que el control, a pesar de ser muy completo, se reducirá lo suficiente como para llegar a ser intuitivo.

Por otra parte, hay que dejar claro que estas luchas no lo serán tanto. A pesar de basarse en el sistema uno contra uno, **no existirán barras de energía sino porcentajes de daños.** Cuanto más alto sea el porcentaje, mayor posibilidad tendrá el personaje de caerse del escenario al recibir un golpe del contrario. Y, si alguien cae del escenario, perderá el combate. Además, siempre podremos hacer uso de los **ítems que salen** como por arte de magia en cualquier lugar del decorado. Podremos hacernos con espadas, bombas (de las de Mario), Pokéball (con Pokémon dentro), el martillo de Donkey Kong, e incluso píldoras de energía que reducirán el porcentaje de daños recibidos.

Aún quedan unas semanas para poder disfrutarlo, así que id jugando con cada uno de los protagonistas en sus juegos originales, que luego os quejaréis de que os pegan.

Un barullo a cuatro bandas



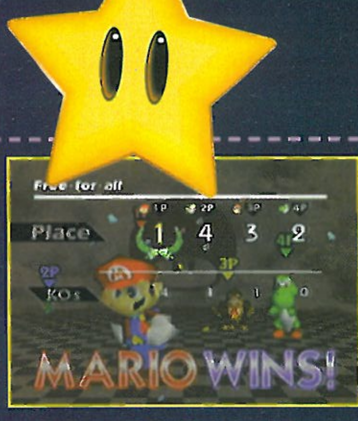
▲ **El modo más competitivo y a la larga, divertido,** será el combate a cuatro jugadores. Podremos elegir si la victoria se adjudicará por tiempo o por caídas.



▲ **También tendremos oportunidad de crear equipos de dos.** Por parejas, la cosa será casi tan divertida como la pose de Donkey Kong en la pantalla superior.



▲ **Habrá que pensarse a quién cogemos por pareja,** porque un compañero tranquilito (como el señor que maneja a Pikachu) no nos servirá de mucha ayuda.



▲ **En la pantalla de fin de batalla** quedará claro quién ha ganado gracias a la cercanía del personaje y a las poses de triunfo. Los demás aplaudirán al vencedor gentilmente.

Primera pelea casera entre los gemelos Link



▲ **Empezamos una partida de un jugador,** y escogemos a Link, que ya había ganas. A ver qué rival... ¡Vaya, va a estar igualado!



▲ **Bueno, pues vamos a ver si con este botón...** ¡oh!, ha funcionado. Link pega un soberbio mandoble y Link cae con estrépito.



▲ **El adversario saca una bomba de su espalda** y nos la lanza. Estalla con un maravilloso efecto de llamas y luces varias.



▲ **Hace daño, pero no pasa nada,** porque hemos encontrado esto, que no sabemos qué es, pero se puede lanzar. ¡Ahí te va!



▲ **Le dimos, le dimos, pero otra bomba de chepa** nos hace entender que deberíamos probar más movimientos. Quizá el salto...



▲ ...sirva para¡NO! **El contrario nos endiña un espadazo en pleno salto** y nos manda para abajo. ¡Qué bien se aleja todo!



▲ **Resulta que tenemos tres vidas.** Pues nada, reaparecemos con un bonito efecto para continuar el Calvario de Link (Parte 1).



▲ **En un arrebato de cobardía** decidimos huir gallardamente del peligroso Link. Encontramos una Pokéball recién nacida.



▲ Dada la manifiesta efectividad de lanzar cositas, nos libramos del contrario con ayuda de un **movimiento de bolera.**



▲ Levanta, levanta, que te... ¿Qué hace la Pokéball? Se está abriendo y ¡oh, qué desgracia, **un mal Pokémon nos ataca!**



▲ **El caso es que el porcentaje de daños del adversario está ya bastante alto.** Esa varita mágica de poco le va a servir ante...



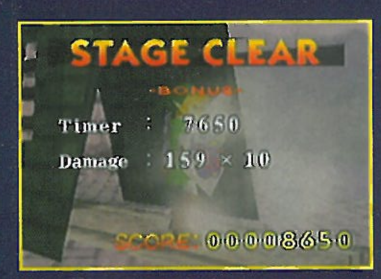
▲ Pues le sirve. Da un mandoble con ella y **nos manda de cabeza a un tornado** de reciente aparición que nos echa del ring..



▲ En fin, otra vida menos. Pero esto se va a acabar. **Con un 140% de daños, deberíamos echarlo** fácilmente de aquí.



▲ Vamos a por él a muerte. **La cámara se acerca dada la proximidad de ambos luchadores,** y le soltamos una memorable.

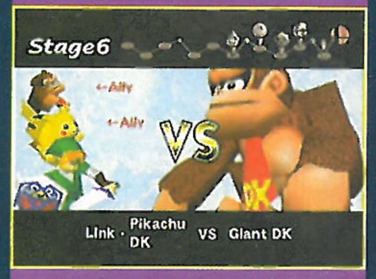


▲ **Ya era hora de que se cayese, hombre.** Una vez despachado, nos dan unos cuantos puntos por tiempo y daños.



▲ **Vamos a ver con qué desgraciado nos toca peleaAAAAAH!** ¡DIECIOCHO YOSHIS! Mira, que juegue otro, me encuentro mal...

No te pierdas...



▲ **La posibilidad de jugar por parejas**, e incluso tres contra uno, aunque el "uno" será un personaje... ¡gigantesco!



▲ Los ocho personajes iniciales nos son pocos, pero el juego incluirá, al menos, otros **cuatro luchadores ocultos.**

◀ La verdad es que es un gran placer ver a **todos nuestros héroes favoritos juntos** en una sola pantalla. Y lo mejor es que guardan todas las habilidades que mostraban en sus juegos de origen.

También hay bonus

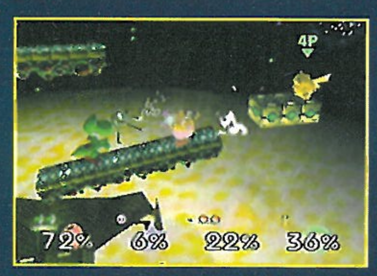




▲ **Sólo aparecerán en partidas para un jugador** y serán unas minifases de plataformas donde deberemos demostrar el buen manejo de nuestro personaje y muchísima habilidad.

Carnaval Kirby





▲ **Cuando Kirby se zampe a un contrario,** adquirirá sus habilidades: boomerangazos de Link, descargas de Pikachu... Una risa.





◀ **El apartado gráfico** estará a la altura mostrando efectos de luz y zooms, además de unos bellos escenarios.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ La idea es de un nintendero de pro. Todos los personajes que querrías ver luchando, esos por los que dices acalorado "Link es mejor que Mario", aparecen en este cartucho.

☺ El modo para cuatro jugadores llegará a un inusual nivel de diversión.

☹ El sistema es innovador, pero a veces molesta que por mucho que pegues, aún no hayas ganado.

☹ Por pedir que no quede: ¿dónde están Wario, Bowser, Diddy Kong, Zelda, Banjo, Ash, Jimmy...? Será la próxima vez...





¡A las armas!



▲ En plena batalla aparecerán **cajas, barriles y otros receptáculos** que podremos coger y lanzar, como bien ejemplifica el entrañable Fox McCloud de «Lylat Wars».



▲ **Una vez estampadas contra alguna plataforma o careto de adversario,** dejará al descubierto su contenido. En este caso, Mario se ha hecho con una pistola láser.

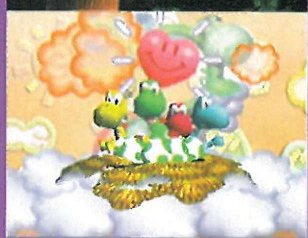


▲ **Y también encontraremos espadas, Pokéball, abanicos** (sí, y dan unos temibles abanicazos), varitas mágicas, e incluso un martillo de efectos demoledores.

El comienzo











En una habitación con decoración infantil, una mano se sumerge en una caja. Saca a Mario, a Donkey, a Link, y prepara su escritorio para jugar a peleas entre sus muñecos. Luego, las imágenes de los héroes llenan la pantalla unos minutos.

Reside

Características
Nintendo 64
Virgin-Capcom
Aventura de terror
31 de Diciembre
2 Personajes
Expansion Pak

Frótate los ojos cuanto quieras, pero finalmente tendrás que hacer frente a la realidad. «Resident Evil 2», el juego por el que rogaste a los cielos durante meses, está preparado para comerse a todo lo visto en N64. En nuestra preview te dejamos claro por qué este título es para mayores de edad, por qué se debe jugar a oscuras, y por qué el mes que viene dormirás de nuevo con tu osito Jimmy. Sigue frotándote los ojos, pero no los cierres, el monstruo de 512 megas está muy, muy cerca...

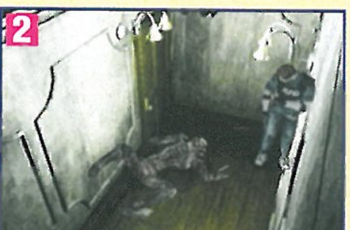
Más vivo



nt Evil 2

¡Buf, buf, qué mal rollo!

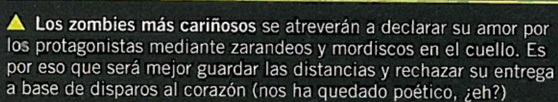
Tratado sobre situaciones peliagudas y sudores fríos




El nivel de tensión del juego te llevará a querer apagar la consola y ver la boda de tu hermana una y otra vez. Esto es porque algunas situaciones son para poner la piel de gallina, como: 1 **los cuervos que están devorando un cadáver en primer plano,** 2 ver a un Licker acercarse lentamente y no tener munición, 3 encontrar un armario entreabierto, 4 **un cadáver** al final del pasillo, 5 o una morgue con un señor que podría decir hola en cualquier momento.





▲ **Los zombies más cariñosos** se atreverán a declarar su amor por los protagonistas mediante zarandeos y mordiscos en el cuello. Es por eso que será mejor guardar las distancias y rechazar su entrega a base de disparos al corazón (nos ha quedado poético, ¿eh?)



◀ **Algunas armas serán devastadoras,** como el lanzagranadas. Una detonación a corta distancia, y nuestro amigo el muerto viviente será muerto muriente.



◀ **El que ahorra, siempre tiene,** por eso deberemos pensarnos qué armas cogemos y cuáles dejamos para el personaje que juegue la segunda parte de la aventura.

En una lluviosa mañana de Octubre, la redacción de Nintendo Acción estaba en silencio, trabajando como gallinas cluecas, pero sin decir palabra. La tensión persistió durante horas y horas extra, hasta que, en un momento dado, alguiengritó: "¡Yallegaelresident!". Saltos, alegría infantil, aparatosas caídas y faldones de camisa al viento llenaron el habitáculo cuando todo el mundo quiso coger el cartucho, tenerlo en sus manos para poder contar algo a los nietos. Y por fin, tras enchufar a toda pastilla una Game Boy, darse cuenta del error, y conectar a seis manos una N64, pudimos contrastar toda la información que os hemos venido dando desde hace tiempo, mucho tiempo...

Para los incrédulos, sí, **la alucinante presentación estará completa, a máxima resolución y con Dolby Surround, al igual que el resto del juego.** Para los despistados, no, el cartucho no vendrá doblado al castellano, ni siquiera subtitulado. Qué le vamos a hacer. Al menos, así **podremos disfrutarlo diciembre, aunque sea a finales.**

En cuanto al juego en sí, qué os vamos a contar... Las pantallas de esta preview hablan por sí mismas de la **inmejorable calidad gráfica** que continuamente veremos en pantalla. Como sabéis, esto se debe a la renderización de los escenarios, que permanecerán inmóviles durante toda la aventura. **La consola sólamente tendrá que mover al protagonista y a los enemigos,** por lo que el nivel de perfección en el diseño poligonal de éstos mejorará al original, y **los movimientos también verán aumentado su realismo** (ya veréis qué bien palman los zombies). Como novedades exclusivas de nuestra versión encontraremos el **cambio de color de la sangre, y el Randomizer,** que altera la localización de los objetos al azar, para que no haya dos partidas iguales.

Para sacar todo el jugo a esta espeluznante aventura, en la que deberemos hacer frente a una ciudad repleta de zombies hambrientos, deberemos jugar a solas, de noche, y con el volumen rayando la queja vecinal, así que id buscando una ubicación acorde para vuestra N64. Cuanta más tétrica, mejor, más miedo pasaréis.

o que nunca



La primera partida

¡A ver, qué pasa aquí, circulen, circulen! ¡Que se disuelvan! ¡Un respeto a la autoriaaaaaargh!



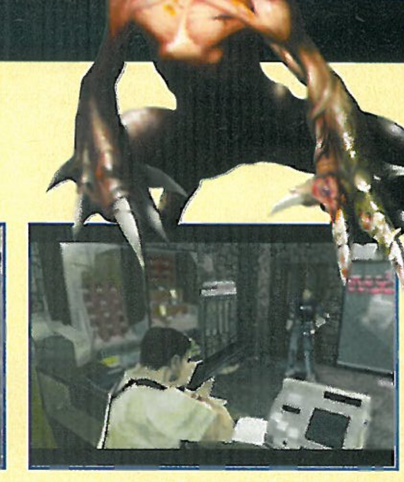
▲ **Salimos rodeados de zombies** ¡PAM!, en un ardiente decorado¡PAM! y con una pistola repleta de¡PAM! balas para CLIC, CLIC,¡ups!



▲ **Pues anda que nos ha durado mucho la munición,** se ve que no hay que cargarse a todo lo que veamos. A correr. "Buenaaas..."



▲ **Hemos entrado en una tienda y la cámara no nos deja ver qué hay delante.** Por si acaso sacaremos la pistola. "¡Quién anda ahí!"



▲ **"¡El dueño de la tienda!"**- dice el tío. "Ji ji, no, si estaba descargada. Además, esto es una secuencia, no puedo disparar, ni nada"



▲ **El hombre nos cuenta sus penas en inglés,** por lo que deducimos que toda la ciudad está infestada de abejas con boina.



▲ **Tras hacernos con una cajita de balas, cuatro zombies** irrumpen en la tienda y se comen al señor armero. Menudo susto, sí...



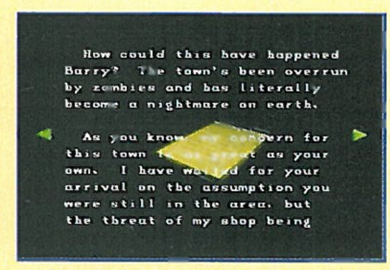
▲ **...pero, oye, ¡balas gratis!** Vaya, parece que la oferta también atrae a los zombies, pues hala tomad balas, tomad. Ya caen, ya.



▲ **Aquí, tras el mostrador, uno se siente seguro y... ¿dónde vais?** Oye, que podéis coger lo que queráis, si yo... ¡No, a mí no!



▲ **Ha habido que tranquilizarlos a cuchillazos** porque la munición se nos ha acabado. A lo mejor hay más balas por aquí.



▲ **Pues no, el modo Randomizer hace que encontremos** un informe que dice algo así como "Hace frío aquí, pero el barro era feliz".



▲ **Ya lo miraremos en el diccionario.** Ahora lo que importa es que estamos hechos polvo y el personaje camina mucho más despacio.



▲ **Tras la verja, unos zombies nos piden que abramos,** pero, como dijo Machado "se hace camino al andar y que os den".Sigamos.



▲ **Parece que se han molestado en empujar** y están saliendo en busca de polis jovencitos para cenar. Y yo con estas balas (ninguna).



▲ **A ver, no nos pongamos nerviosos.** Vienen hacia aquí, así que tendré que levantar esta furgoneta rota a pulso... ¡eh, aquí hay balas!



▲ **Venga, venga, acercaos, que la cámara cenital** me deja muy claro el ángulo. ¡PAM, PAM,CLIC? Em...¡cuidado chicos, por detrás!



▲ **Nada, el plan Z no ha dado resultado,** además de tontos, maleducados. ¿Para qué están los cubiertos? ¿qué? ¡¿Que me amas?!

Una introducción de película (Versión León)



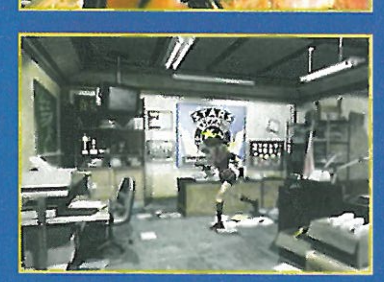
No te pierdas...

▲ **Los increíbles decorados, llenos de detalles, reales,** con efectos de luz como estas llamas que surgen del helicóptero recién accidentado.



▲ **La profunda trama de la aventura,** que nos hará indagar en cada detalle, cada pista que podamos encontrar. Incluso veremos gente del primer RE.





▲ **El desorden reinará en Raccon City.** Desde las calles hasta el despacho más minúsculo serán presa del caos general.

La parte de aventura

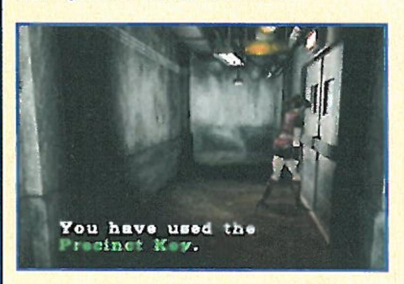
No sólo consiste en despachar zombies



▲ **Encontraremos objetos para recoger, sumergidos en los decorados.** Habrá que estar ojo avizor en todo momento.



▲ **También tendremos que estar al tanto de los informes archivados,** y del mapa de cada edificio dentro del menú del juego.



▲ **Las llaves serán unos de los objetos más importantes,** ya que nos permitirán el acceso a las zonas más escondidas del juego.





▲ **Encontraremos puzzles de difícil comprensión** en un principio, pero con unas pocas pistas, podremos resolverlos.



▲ **Los escenarios se irán interconectando para facilitarnos la movilidad.** Esta escalera comunicará la planta baja con la primera.

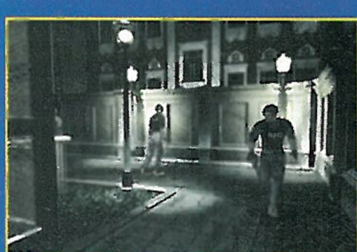


▲ **Cuando queramos salvar la aventura habrá que buscar una máquina de escribir.** Será la única manera de sentirse a salvo.

▲ **Las mesas con cajones** también serán susceptibles de ser examinadas, ya que puede haber cualquier ítem dentro.

▲ **Las cámaras se toman la libertad de elegir el mejor ángulo** para mantener al jugador en tensión constante.

▲ Aunque, la verdad, mejor así, porque **algunas pantallas han quedado como para enmarcarlas** y ponerlas sobre la chimenea.



▲ Muchos de los enemigos se librarán de recibir su merecido por la gran **necesidad de munición** que sufriremos en la aventura



PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Los escenarios, el argumento, los personajes, las armas... Todo es alucinante, lo mejor que nunca se haya visto para Nintendo 64.

☺ Disfrutaremos de mejoras exclusivas para N64. La opción Randomizer será una gran ventaja a la hora de alargar la vida del título.

☹ El precio al que va a salir al mercado va a ser bastante elevado en comparación con las demás novedades. Quizás alguien termine pensándoselo demasiado.

☹ ¿Por qué siempre ponemos dos aspectos negativos en las previews?



Capcom y Virgin traerán a Nintendo 64 la versión más completa de «RE2», tanto técnicamente como en jugabilidad.







Armorines



Acclaim va a cerrar el 99 con dos interesantes homenajes a Turok. Uno de ellos casi sin quererlo. El primero y más obvio es el «Rage Wars» que llevamos comentado en este mismo número. Inmejorable para saciar vuestra sed de dinosaurios. El otro es este «Armorines», que enlaza el avanzado engine de «Turok 2» con los soberbios efectos de luz de «Forsaken» para construir un shooter cargadito de acción. Sí, molan las armas y los disparos, pero desde luego los que se llevan la palma son los bichos enemigos. ¿No tendrán nada que ver los chicos de "Starship Troopers", la película de Verhoeven?



¡Ahí viene la plaga!

Características
- Nintendo 64
- Acclaim
- Shoot'em UP 3D
- Diciembre
- 5 grandes áreas
- Expansion Pak
- Textos en castellano

Los Bichos están revoltosos y han puesto en jaque a las fuerzas defensivas de la Tierra. En mate, a decir verdad, porque ya han invadido medio planeta y el otro medio no parece haber encontrado el remedio a este problemón. ¿O sí? Presentamos al equipo **Armorines, una fuerza insecticida,** esto queríamos decir indestructible, que porta unos trajes relucientes y unas armas espectaculares y dicen que pueden parar el avance bicharraco si decides ponerte a sus órdenes.

Si eres valiente, **empezarás tu misión en Siberia, en el papel de Tony Lewis o Mira Lane,** chico-chica, cada uno con su equipo especializado y sus armas. De ahí saltarás a la **jungla,** a un viejo templo para ser exactos, con conexiones a una **isla volcánica en el Pacífico, al desierto egipcio y por fin al corazón de la base alien, la colmena. Cinco zonas** y un total de **18 misiones** donde disparas, buscas, encuentras, pulsas interruptores, destapas puertas, localizas objetos y, sobre todo, te enfrentas a los bichos más feos y acongojantes que se han diseñado jamás. He aquí dos de las claves más importantes del juego de Acclaim: los bichos y la acción necesaria para cargárselos. Los primeros, feos pero arrebatadamente espectaculares, lo dominan todo. Salen de cualquier parte y son muy listos y muy duros. **Como buen "shooter" se exige uso y abuso de gatillo,** pero no faltarán elementos aventureros que os obligarán a **activar un interruptor, proteger a unos refugiados, escapar de un laberinto o encontrar los criaderos de huevos...**

El miedo, **la sensación de terror/angustia,** será otro de los criterios que ha barajado Acclaim a la perfección en «Armorines». La ambientación contribuirá a poneros los pelos de punta (por si los bichos no fueran suficiente). Incluso en los escenarios más iluminados, que por cierto no serán los más abundantes, cada rincón parece creado para esconder a un bichejo. De los oscuros no decimos nada, porque puede ocurrir que dispares tu arma para ver por dónde caminas y de repente aparezca un bichazo clavado frente a ti... Para temblar. La música será la guinda de todo este pastel. **Una banda sonora que se ajustará como pocas a las necesidades del guión** redondeará este aspecto del juego. Y un vistazo a las pantallas y recuadros que os proponemos hará lo propio con nuestra preview. No os perdáis lo que viene a continuación. ¡Es espectacular!

Completo multijugador









Para cuatro jugadores, «Armorines» promete guerra. Conecta cuatro mandos y entrarás en una batalla que ofrece estas opciones: **Desafío,** de dos a 4, donde gana el que más impactos consigue; **Lucha de Razas,** permite jugar con humanos o con bichos, y sigue las normas del "deathmatch"; **Captura la bandera,** con objetivo apoderarse del estandarte ajeno; y **Rey de la Colina,** donde hay que mantener la posición frente al ataque rival. Además podrás elegir los niveles de juego, límite de tiempo, competición por equipos...

Así transcurre la primera misión



▲ **Myra Lane** es bajita y le mola cazar bichos con el lanzagranadas. Lewis mide 1.80 y tiene pasión por el lanzamisiles. Elige a uno.



▲ **La operación** comienza en Siberia, con dos misiones digamos facilitas: restablecer la energía del transporte y asegurar la base.



▲ **Aquí estamos** (se ve nuestro fusil), listos para salir a escena. Delante vemos a un soldado del equipo. ¿Vivirá para contarlo?



▲ **Qué recibimiento.** Nada más salir nos ataca un escarabajo rojo. Una especie que abunda en esta primera zona. Duro de pelar.



▲ **El paseo** por la zona está salpicado de violentos encuentros. Eh, que no te salpique la sangre de este maldito bichejo.



▲ **Ahí arriba** debe haber algo. Puede que un interruptor que desactive la valla eléctrica que impide el paso. ¿Por qué no?



▲ **La subida** a la torre espía es por esta ruinosa escalera. Ponte frente a ella y comienza a escalar. Verás como tu soldado guarda su arma.



▲ **¿Ves cómo teníamos razón?** Había un interruptor, y no es el único del juego. Acércate y púlsalo. Adiós a la electricidad.



▲ **Ya no hay obstáculo** para penetrar en esta zona. Hemos hecho la maniobra en un tiempo relámpago y casi sin disparar.



▲ **Al final de la carretera** que abríamos antes hay una gran puerta cerrada. Sobre ella, en una cornisa, encuentras el láser.



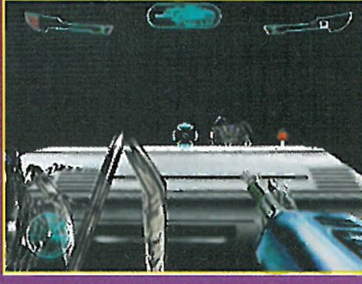
▲ **El láser es bestial.** Enseguida podrás probarlo: ¿qué tal en estos bichos que guardan la entrada al túnel subterráneo?



▲ **El próximo paso** es activar la energía del monorraíl. Hay un pequeño pasillo a la izquierda y ¡¡millones de bichos!!



▲ **Activada la energía** llegan los peores momentos. Los bichos más grandes salen de la nada. ¡Es hora de probar el aparato eléctrico!



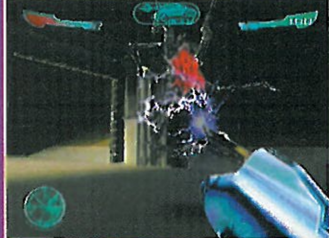
▲ **Hay una portezuela** de acceso al monorraíl. Sube por ella mientras disparas sin cesar a la jauría de bichos que trata de impedírtelo.



▲ **Desde ahí** eres el rey. El "tren" avanza pesadamente y tú controlas la zona con ayuda de este ametrallador incombustible. FIN.

¡Toma arsenal!















▲ **Inicias el juego con tres armas básicas** (de pelea, de energía y explosiva). Después, en cada una de las cinco fases encontrarás un arma especial y de uso exclusivo.



No te pierdas...



▲ **Los bichos** no se detienen ante nada. Están hambrientos y son crueles. Fíjate cómo levanta ése su trofeo...



▲ **La luz.** Es el engine de «Forsaken». Se nota. Mejorado y ajustado a las necesidades. Espectacular.

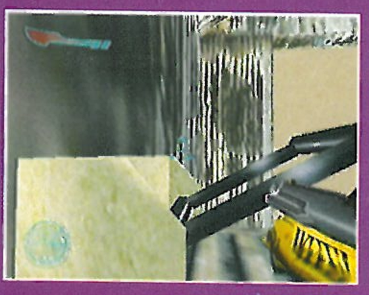
PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Los bichos son los verdaderos protagonistas. Su aspecto, cómo se mueven, su inteligencia artificial, chillidos, armas... Todo te llamará la atención.

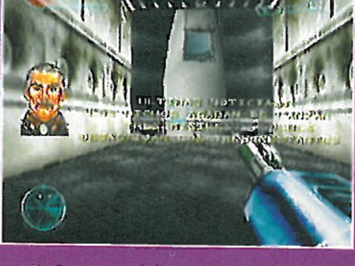
☺ La variedad y originalidad del arsenal. La lista es escasa en comparación con otros "shooters", pero su diseño es de lo más vanguardista y de eficacia no te podrás quejar. Y cómo lucen los impactos...

☹ La persistente presencia de la niebla. Hay niebla hasta donde no se ve. ¿Será sólo la versión preview? Por favor, que lo depuren para la versión final.

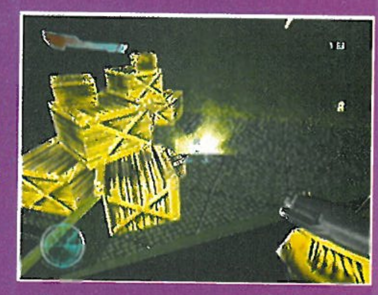
☹ La oscuridad lo domina todo. Pone un toque tétrico, pero tampoco es cuestión de abusar porque acaba perjudicando a la jugabilidad. O sea, que no se ve un pimiento en algunas zonas.



▲ **Palancas e interruptores** están a la orden del día. No sólo de disparos se vive aquí.



▲ **Textos en castellano** para que la base se ponga en contacto. Muy útil.



▲ **Esta sala** aparece a oscuras. Hay que lanzar un proyectil para saber dónde estamos.



▲ **El túnel** esconde una entrada secreta, pero palabra que es dificilísima de ver.

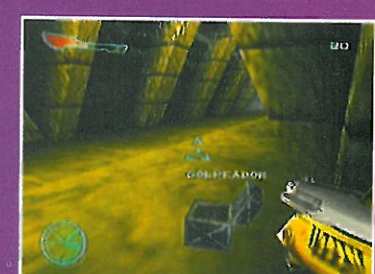


▲ **Los criaderos de huevos** son uno de los objetivos más importantes del juego.













Galería de bichos: de todo y todos ¡puag!





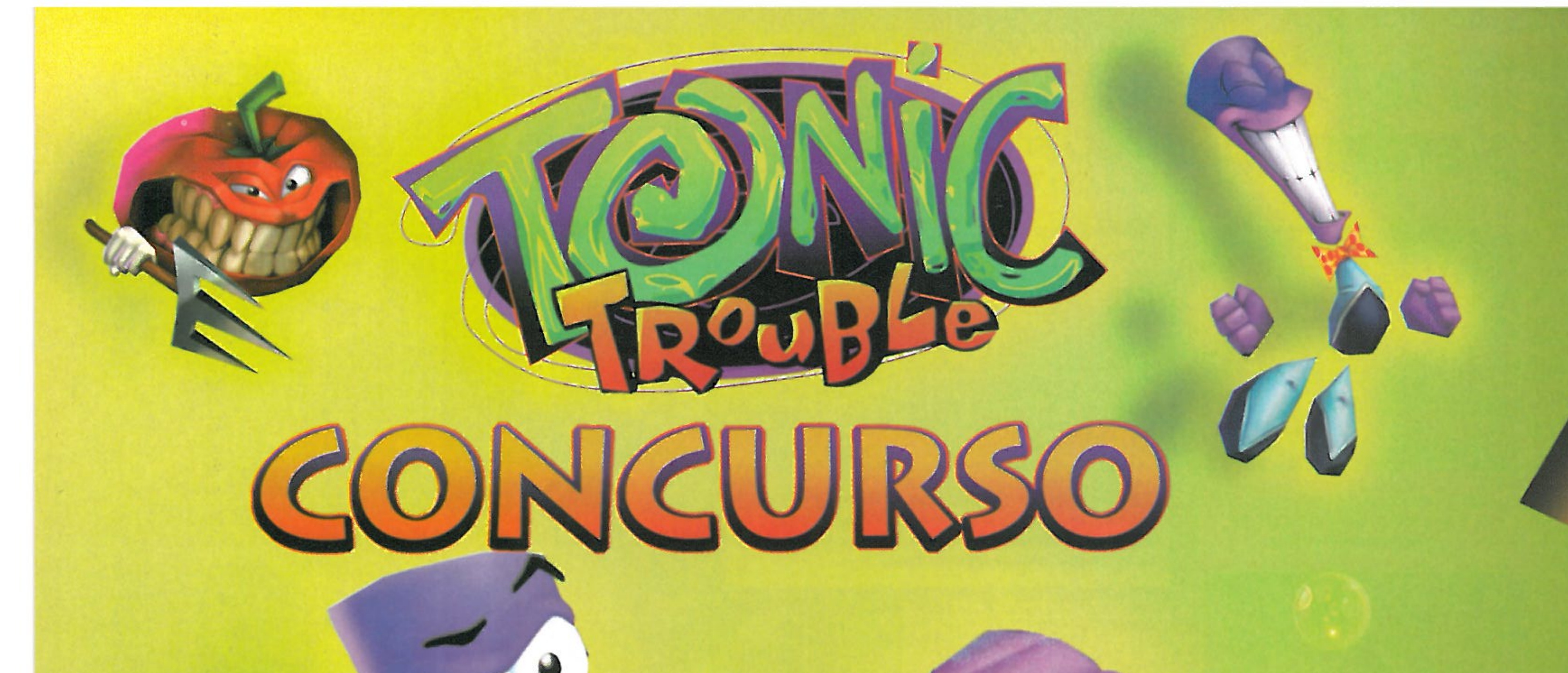









¡Qué!, ¿impresionado? Pues esto es sólo una parte de lo que vas a encontrar en el juego. **Hay una familia de bichos por cada zona. Y cada familia tiene cuatro miembros: reina, cerebro, soldado y guardia.** Todos comen humanos, así que...



CONCURSO

¡ENTRA EN LA LOCA AVENTURA DEL MARCIANO MÁS FAMOSO DEL MOMENTO!



BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO TONIC TROUBLE".

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CUARENTA que serán premiadas con un cartucho de Tonic Trouble para N64.

3.- Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre los días 25 de Noviembre y 22 de Diciembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS.



¡SORTEAMOS 40 TONIC TROUBLE!

AL IGUAL QUE ED, EL MARCIANO PROTAGONISTA DEL JUEGO, TE RETAMOS A QUE SUPERES ESTAS PRUEBAS. SI LO HACES, ¡PUEDES GANAR UN FANTÁSTICO JUEGO LLENO DE COLOR Y DIVERSIÓN!

1.- ¿CUÁL ES EL OBJETIVO DEL JUEGO?
A) RECUPERAR UNA PÓCIMA
B) MATAR A TODOS LOS MARCIANOS. DE OTRAS GALAXIAS.
C) LIBERAD A WILLY.

2.- ¿QUÉ NECESITAMOS PARA AUMENTAR LA ENERGÍA DE NUESTRO PROTAGONISTA?
A) LECHE.
B) GALLETAS.
C) TERMÓMETROS.

3.- ¿CÓMO SE LLAMA EL PERSONAJE QUE APARECE DURANTE LA AVENTURA PARA PRESTARNOS AYUDA ?
A) AGENTE ABC.
B) AGENTE LMN.
C) AGENTE XYZ.

4.- ¿DE QUÉ COLOR ES ED?
A) MORADO.
B) AMARILLO.
C) VERDE.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
C.POSTAL:
PROVINCIA:
LOCALIDAD:
TELF.:
RESPUESTAS: 1:
2:
3:
4:



¡Nuestro primer Pokémon está evolucionando! En un momentito pasará de ser un Charmander de apariencia infantil y ataques moderados, a un Charmeleon, con capacidad para aprender ataques más poderosos, y una pinta temible. Este proceso se dará con cualquier Pokémon que entrenéis a conciencia.

- GAME BOY/GAME BOY COLOR
- NINTENDO-GAME FREAK-CREATURES
- ACTION-RPG
- 8 MEGAS
- EDICIÓN ROJA/EDICIÓN AZUL
- BATERÍA: SÍ

información del
juego

Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

GAME BOY/ GBCOLOR

POKÉMON

El **fenómeno** que está arrasando

El **mapa** será muy útil cuando ya tengamos una gran cantidad de Pokémon. Nos informa de dónde vive cada especie.

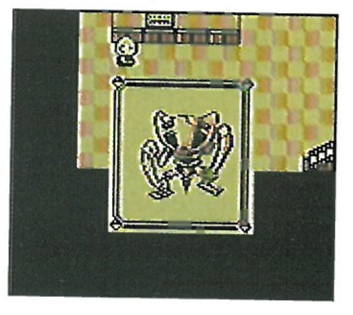
Llega un nuevo concepto en juegos de Rol. Dentro del modo de combates clásico, «Pokémon» ha conseguido ser original.

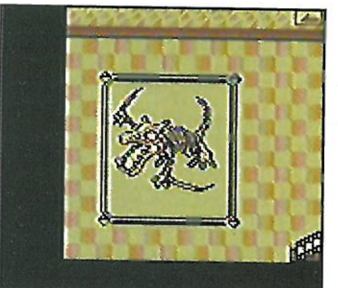
Aprenden lo que tú quieras





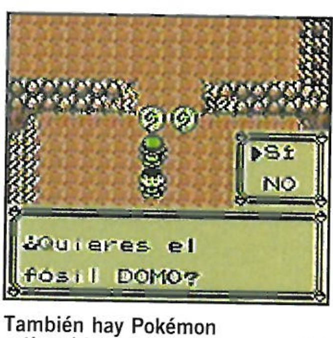
Cada Pokémon sólo puede utilizar cuatro habilidades. *Si llega el momento en que puede aprender una nueva, seremos advertidos para* ***descartar una de las cuatro habilidades antiguas.*** *En un momentito, olvidará la que hayamos elegido y podremos probar los efectos de la nueva sobre algún adversario.*









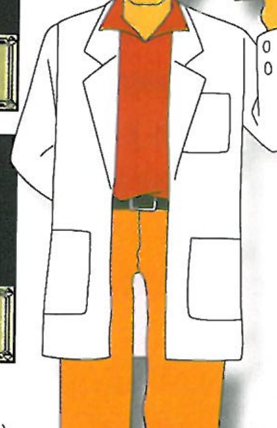


También hay Pokémon extinguidos (o extintos, como queráis) de los que oiremos hablar durante el juego. Veremos sus restos en un museo Pokémon y, en cierto momento de la aventura localizaremos dos de ellos en una gruta. Pero sólo podremos coger uno, y deberemos encontrar la manera de revivirlo. El otro, lo más seguro es que tengamos que conseguirlo mediante el cable Link y la bondad de un amigo con otro cartucho Pokémon. Así funciona la cosa, majos.











Antes de enfrentarnos a un campeón podemos consultar cuál es la mejor estrategia.

También hay ítems secretos que encontraremos si buscamos por todos lados.

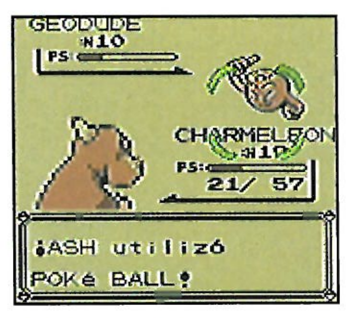
La carísima bicicleta no podremos comprarla como un objeto normal (mirad el precio).

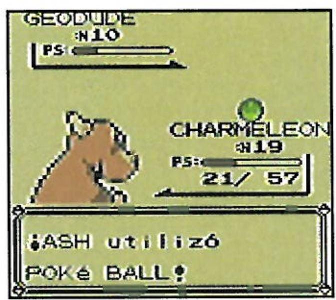
La fiebre ya está aquí. Señoras y señores, niñas y niños, los Pokémon han llegado a nuestro país dispuestos a atrapar el corazón de todos los jugones mediante un titulazo de Rol. Es el juego original, el que desató el huracán que arrasa en el mundo entero, un cartucho que pasó desapercibido por el mercado japonés hasta el momento en que los propios jugadores de Game Boy comenzaron a coleccionar Pokémon y a cambiarlos desesperadamente. Cómo no, se produjo el boca a boca, que funcionó como sólo ocurre con las genialidades de este calibre. Pero, veamos por qué **«Pokémon» es tan maravillosamente divertido y adictivo.**

Los capturas, los entrenas... y los amas.

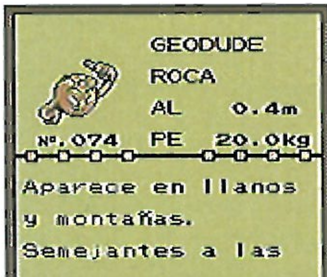
Como sabéis, nuestro personaje debe recorrer el mundo Pokémon **en busca de las 150 criaturas (hay 139 en cada cartucho).** Con una vista tipo «Zelda», comenzamos nuestra aventura con un solo Pokémon al que podemos llamar como queramos. En nuestro camino hacia otras ciudades, iremos **encontrando Pokémon salvajes** que deberemos eliminar o capturar con la ayuda de nuestro pupilo, que es quien se enfrenta a todos los atacantes. Así, escogiendo los ataques adecuados y victoria tras victoria, nuestra criatura irá subiendo su nivel gracias al aumento de experiencia y, en cierto momento, veremos con admiración **cómo evoluciona y aprende nuevas habilidades** que pondrá a nuestro servicio. Es en estos emotivos momentos cuando, **decididamente, se coge cariño a nuestro primer Pokémon.**

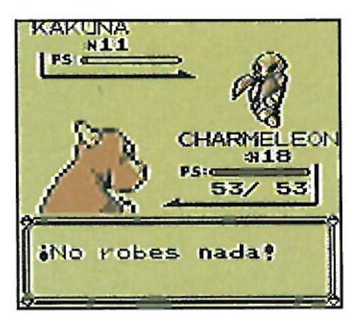
Pero, a medida que vamos capturando, nombrando y aumentando la experiencia a otros Pokémon, **nos vamos dando cuenta de lo grandioso de la aventura.** Aunque el principal cometido sea coleccionar criaturas, hay **cientos de detalles, de pequeños retos, ítems secretos, personajes humanos buenos y malos,** que enriquecen la aventura hasta un nivel nunca visto. Sí, «Zelda DX» puede ser más largo, «Conker PT» más movidito, pero este JDR **rebosa originalidad en su planteamiento y es inigualable en adicción.** Ya veréis cuando comencéis a intercambiar Pokémon. **No podréis parar hasta que los tengáis todos. Genial.**











Las Pokéball son los objetos (bolas huecas) que nos permiten capturar Pokémon. Cuando, en medio de una batalla, el adversario luzca una barra de energía lo suficientemente rebajada, será el momento de abrir el menú de objetos, escoger Pokéball y utilizarla. Ash la lanzará y, si después de unos segundos el Pokémon permanece atrapado, habremos conseguido un nuevo pupilo para nuestra colección. Pero, recordad, sólo podremos atrapar Pokémon salvajes. Si utilizamos Pokéball en combates contra entrenadores, habremos perdido un turno, una Pokéball, y algo de dignidad (te llamarán ladrón).

Los gimnasios







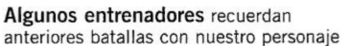




*Existen **ocho gimnasios** Pokémon con su correspondiente campeón. Para enfrentarse a uno de ellos habrá que tener **unos Pokémon bien entrenados.** El primero es Brock, y la recompensa por ganarle es la **Medalla-Roca,** que aumenta la fuerza de ataque de nuestros Pokémon, y **Venganza,** un movimiento especial.*

Cada uno de los Pokémon** es todo un mundo. **Capturarlos, ponerles nombre,** entrenarlos y disfrutar con **cada uno de sus logros es** el espíritu de este cartu**cho de edición doble.



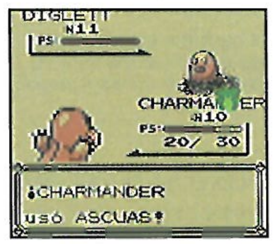

Algunos entrenadores recuerdan anteriores batallas con nuestro personaje.



El museo de Pokémon nos mostrará los fósiles extinguidos. Pero habrá que pagar.



La mayoría de los personajes son entrenadores ávidos de una buena batalla.



Todas las habilidades tienen un número limitado de usos. Los Pokémon se cansan.



Podemos encontrar entrenadores en cualquier recodo del camino.



Máquina Técnicas

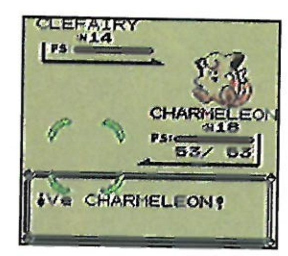


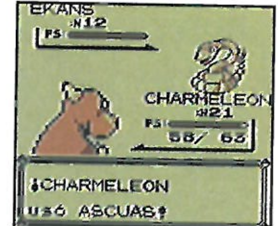






*Las MT (Máquina Técnicas) que nos den los personajes del juego, o que encontremos en el decorado, dan la posibilidad de **enseñar una nueva habilidad especial a uno de nuestros Pokémon.** Deberemos elegir cuál de ellos debe aprenderla, y saber que un Pokémon de fuego no puede aprender habilidades de agua.*









Hay zonas llenas de adversarios, peligrosas si nuestra cuadrilla está débil.



Algunos Pokémon, como este Grimer, tienen una pinta que, más que miedo, da risa...

¿Ash o Gary? En la serie de dibujos se llama Ash, pero, dependiendo de la versión, Azul o Roja, el nombre de este personaje cambiará.

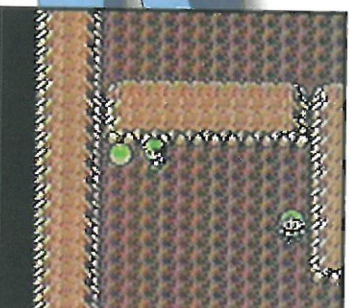
El intercambio de Pokémon, como sabéis, se realiza mediante el Link Cable, de una Game Boy a otra que también tenga una versión Pokémon cargada. Pero, en el propio juego, algunos personajes propondrán jugosos intercambios de criaturas.



La apetencia por Pikachu de los niños del cartucho pronto la sufriremos por aquí.



Conectarse a un PC nos dará la oportunidad de hablar con el Profesor Oak.



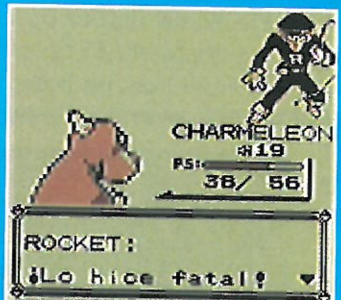
En cualquier lugar puede haber regalitos como una poción o una Pokéball.

Un humor para todos los públicos













Desde el comienzo del cartucho, y gracias a su ***traducción al castellano,*** *nos veremos bombardeados por el* ***humor que profesa todo habitante*** *del mundo Pokémon. El* ***Profesor Oak*** *se arma un lío al hablar, con el fin de que introduzcas el nombre de tu protagonista; los entrenadores que encontramos por ahí buscan cualquier excusa para que luches contra ellos (uno de ellos dice "¡Hola! ¡Me gustan los pantalones cortos! Son muy cómodos" y acto seguido comienza la lucha, la repera); y cuando pierden el combate, sean tipos mal encarados o dulces jovenzuelas, también se sueltan algunas de agarrarse las mollejas...*

El Análisis

GRÁFICOS — 83

Cuando el protagonista se desplaza por los escenarios, no vemos nada que nos llame la atención: sólo gráficos normales y sin pretensiones. En las escenas de lucha, en cambio, los Pokémon aparecen reconocibles, definidos, y grandotes.

MOVIMIENTOS — 81

Tampoco en este apartado veremos nada especial. Lo único que destaca es el scroll multidireccional que acompaña perfectamente al desplazamiento del protagonista. La lucha es muy estática.

SONIDO — 86

Varios efectos diferentes para cada Pokémon (lo que supone... muchos) y pegadizas melodías que cambian dependiendo de la estancia que visitemos.

JUGABILIDAD — 94

Ningún problema con el control del personaje. El sistema de menús es maravillosamente ágil y útil. ¡Ah, y engancha como un anzuelo de seis garfios!

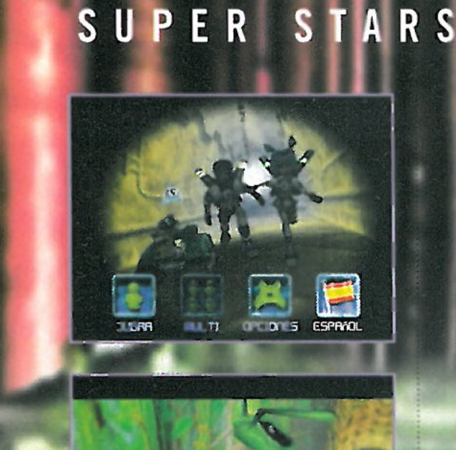
ENTRETENIMIENTO — 96

La idea es perfecta y está resultando. Luchar, explorar, coleccionar, intercambiar, cada Pokémon con su nombre y número. La mecánica rezuma diversión, aunque desde luego hay que librar muchas batallas.

TOTAL 93

- *La* **mecánica** *de los combates es sencillísima, y ayuda a aprender todo lo referente a los ataques y defensas con una facilidad asombrosa.*
- *El apartado* **técnico** *no es demasiado boyante, pero es que, de verdad... ¡no le hace ninguna falta!*
- *Está repleto de* **detalles.** *Cientos de objetos, zonas ocultas, campeones, fósiles, liga Pokémon... os va a durar.*
- *¿Por qué narices no existen en la realidad? ¡Yo quiero un* **Pikachuuuu!** *Snif...*







El juego incluye todos los textos en castellano, con lo que entenderás perfectamente el dialecto de los Tribals. Tampoco es que haya que leer mucho, más bien la cosa va de darle al gatillo, pero se agradece el esfuerzo por lo menos para no perderse las pistas que nos dan los "antiguos" y comprender el uso de las armas.



JET FORCE GEMINI

La **acción** tiene nuevos héroes

NINTENDO 64
NINTENDO-RARE
SHOOTER 3D
256 MEGAS
150 NIVELES
BATERÍA: SÍ



Dos de los cartuchos que más se van a vender este año los firma Rare. Uno es «Donkey Kong», que ya lo hemos probado y ¡unga bunga! El otro está aquí delante,yúltimamente ha sonado mucho. No sé si porque es de quién es o porque hicieron crecer a los protagonistas, o por las ganas que tiene el personal de cartuchos de calidad, el caso es que **«Jet Force Gemini» anda en boca de todos.** La realidad es que el juego es mucho más que eso, es una **epopeya de acción, con ingredientes aventureros, de plataformas, aventuras y pequeños puzzles** que sabiamente combinados construyen un arcade redondo.

Tres jóvenes contra el imperio de Mizar

Pongámonos en situación. Los insectos, pese a lo formidable de su aspecto y colorido, son los malos. El **bando bueno lo forman dos hermanos adolescentes, un perro, y un robot** con nombre de crema de afeitar, Floyd, que hay que ir recomponiendo durante el juego y su participación da acceso a un **modo dos jugadores cooperativo.** Se lucha en varias regiones, bien diferenciadas por su aspecto gráfico, y el nexo de unión entre las fases son unas puertas que normalmente se desbloquean liquidando a todos los enemigos del nivel. Para abrir otras, sin embargo, necesitamos encontrar llaves de distintos colores: algunas en manos de los Tribals sabios, otras en cajas metálicas, o en un recoveco del escenario. Pero **la jugabilidad exige explorar hasta el último rincón del nivel,** porque el juego lleva por delante la filosofía Rare: engancha rapidísimo, pero **hay que buscar mucho para completarlo.** Buscar desde ítems, gemas o armas, a totems o lingotes de oro. Por recoger que no quede, hasta daremos uso a las cabezas de los alienígenas.

Se juega desde dos perspectivas:una en tercera persona con total libertad de movimientos, que proporciona imágenes espectaculares; y otra **pseudosubjetiva, vía botón R,** que activa un punto de mira para centrar el objetivo. El manejo es diferente para ambas. En la normal, la cámara se bandea automática, lo que complica la situación a la hora de disparar y crea algún que otro problema de orientación. La falsa subjetiva, con transparencia incluida, se utiliza para apuntar, pero no resulta fácil colocar el target con el stick y pulsar Z al mismo tiempo a toda velocidad: tendrás que acostumbrate. Otros movimientos, como arrastrarse por el suelo, quedan alucinantes ante la cámara, pero inútiles en la práctica porque no se puede disparar desde el ahí abajo.

Los tres jóvenes siguen rutas dispares para llegar a su objetivo, la base de Mizar. El camino empieza con el chico, Juno, y entre sus objetivos está rescatar a los otros dos miembros. Cuando les descubramos, dependerá de nosotros seguir con el chico o iniciar nueva etapa. **Los héroes sólo son intercambiables, para continuar en el mismo punto, a partir de la base.** Y si llegar hasta allí te costará horas y horas, una vez en el cuartel general se te planteará un desafío (buscar piezas para la nave Tribal) que te va a durar mucho. **La curva de dificultad no es para principiantes.** No



El reencuentro. Juno ha liberado a Vela de la prisión de la SSAnubis, pero ella decide continuar su camino por otra ruta diferente a la del chico.





Las explosiones son impresionantes. Usan todo tipo de efectos de luces y colores.

Con el botón R pulsado, la movilidad de la cámara es absoluta.



Rare ha construido un shooter que es mucho más que el típico mata-mata. Tiene aventura, plataformas, puzzles y desafíos inimaginables.



En este momento te dicen que la pirámide de Mizar no es el final.





es que abunden los enemigos, pero sí que son tercos y además exhiben una generosa inteligencia artificial que exige habilidad, dedicación y paciencia. Y es que no aparecen de sopetón y ¡hala!, a disparar por la patria. Puede que al principio no se anden con estratagemas, pero después se ocultarán en pasillos oscuros, te atacarán por la espalda, huirán de ti tratando de que te olvides de ellos para rematarte después, incluso algunos, como las hormigas amarillas, se rendirán pidiendo clemencia. **Además, el camino no es tan lineal como parece.** Las fases están llenas de escondites y algunos escenarios están diseñados en plan laberíntico. La idea es que a veces tengas que **desandar el camino** para encontrar la llave adecuada o charlar con el Tribal que te ofrezca lo que necesitas.

Técnicamente genial

Gráficamente tiene el toque Rare de calidad, con inmejorables texturas, colores y entornos absolutamente sólidos. El **diseño de los personajes es expresivo, con personalidad, sorprendente, y sus movimientos simplemente arrebatadores** (y con un pelín de inercia, que todo hay que decirlo). Los efectos de luces y explosiones ponen el punto de pólvora, no sólo por la variedad del arsenal sino también por los FX que despliegan. Mola llenarlo todo de baba verde cuando explotas a una de esas hormigas. Y el sonido es una obra maestra. En Dolby Surround, con magníficos acordes, en plan epopeya total. Como nos lo habíamos imaginado.

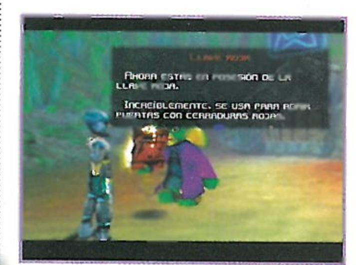
Resumiendo, que **técnicamente es perfecto, que es muy largo, entretenido, muy jugable** -a pesar de sus problemillas con las vistas- y tan difícil como esperaban los expertos. **El sello de la casa.**

Rescátalos



Que no se te escape ningún Tribal. *Busca bien y rescátalos a todos porque te hará falta. Y es que resulta que al final del juego tendrás que utilizar una nave un tanto especial, cuyas piezas han sido diseminadas por los planetas. Y la última la obtendrás rescatando a estos ositos encantadores.*











Los Tribals más sabios se las han apañado para "regatear" a Mizar, el malo de esta historia, y no dudan en proporcionarnos ayuda en forma de pistas, consejos, informaciones valiosas, o, lo que es mejor, llaves de diferentes colores. Aquí tenéis a algunos de estos tipos, junto a otros monstruos que, no temáis, son conversos a la causa y también se han empeñado en ayudarnos. Molan sus pintas, ¿verdad? Y tienen el detalle de presentarse y todo.















Hay dos especies básicamente de "Drones", soldados de Mizar. Los de tierra y los de aire. Los terráqueos que más abundan son las hormigas, en diferentes colores (azules, verdes, rojas y amarillas, que tienen una IA que les hace rendirse cuando ven mal las cosas), y también hay cíclopes gigantes y escarabajos mecánicos. Los aéreos son menos variaditos, pero atacan en grupo y fastidian un montón.

Algunos valiosos ítems



Gemas Las azules suben un punto la energía. Son fáciles de encontrar.



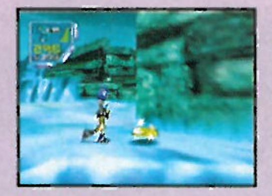
Contenedor de gemas La salud de tu personaje aumenta un nivel.



Inmunidad Te proporciona invulnerabilidad temporal. Aquí te vendrá muy bien.



Cajas de munición Para rellenar tu arma con cartuchos extra.



Lingotes de oro Sirven para comprar cosas, como armas, a lo largo del juego.



Llave amarilla No tiene pinta de llave, pero cógela, que te hará falta...



Gemas rojas A diferencia de las azules, rellenan tu energía al máximo.



Cabezas Eh, que cuentan. Colecciónalas para activar los trucos.



Monedas Para pagar cosas especiales, como cambiar de apariencia, por ejemplo.

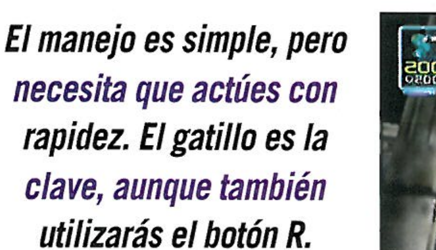




Armas En estas cajas herméticas encontrarás lo necesario para tu arsenal.

***Buscar y recoger son** dos de las claves del juego (además, por supuesto de darle al gatillo). Aquí tienes algunos ítems que verás durante tu viaje, y que no debes dejar pasar a riesgo de quedarte sin munición, sin dinero, y con todo cerrado...*

El manejo es simple, pero necesita que actúes con rapidez. El gatillo es la clave, aunque también utilizarás el botón R.



El manejo de la mira será crucial para avanzar. Pulsando R podrás centrar el stick en los francotiradores. De inicio cuesta apuntar-disparar rápido, pero le cogerás el aire a la mecánica.







El arsenal Jet Force Gemini



Granadas
Buenas para cargarse a grupos numerosos o protegidos por escudos.



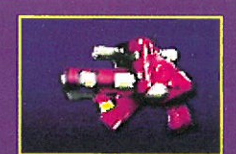
Pistola de Plasma
Es espectacular y muy potente, pero tarda mucho en cargarse.



Lanzacohetes
Es el arma terminal; lo malo es que apenas nos dan munición.



Señalizadores
Luces incandescentes, que sirven para iluminar sitios oscuros.



Rifle francotirador
Posee un práctico zoom que permite ajustar el objetivo.





El sonido es el punto más espectacular del juego. La banda sonora te pone los pelos de punta.



Al final de cada nivel, nuestra nave nos estará esperando para transportarnos a la siguiente región.



Con el rifle francotirador podemos hacer un zoom magistral a los objetivos.



Los protagonistas son de carne y hueso. ¡Fíjate en la respiración de Vela!

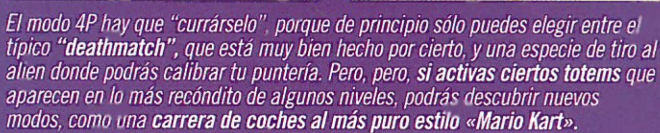
Multijugador lleno de sorpresas











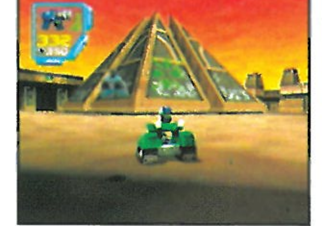
*El modo 4P hay que "currárselo", porque de principio sólo puedes elegir entre el típico **"deathmatch"**, que está muy bien hecho por cierto, y una especie de tiro al alien donde podrás calibrar tu puntería. Pero, pero, **si activas ciertos totems** que aparecen en lo más recóndito de algunos niveles, podrás descubrir nuevos modos, como una **carrera de coches al más puro estilo «Mario Kart»**.*



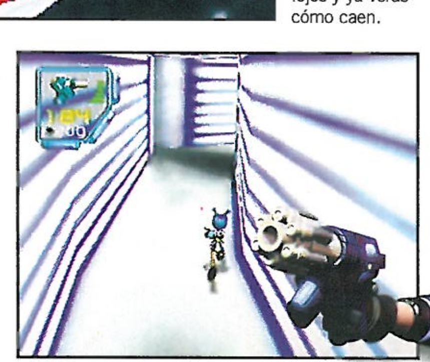




En este túnel las hormigas se defienden con uñas y dientes tras sus escudos y no vale con deslizarse hacia ellas. Lo mejor es soltar una granada desde lejos y ya verás cómo caen.



Los héroes son intercambiables a partir del cuartel de Mizar. Antes, cada uno sigue su camino.



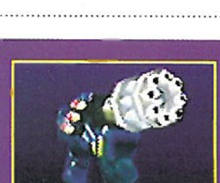








Avanzar no te creará problemas si sabes cómo resolver algunos pequeños puzzles. Lo primero es abrir las puertas y eso se consigue eliminando a los enemigos que hay en la zona. Otras puertas te exigirán encontrar una llave de determinado color; en algunas tendrás que disparar con tu arma al sello que hace de bloqueo; y para otras, las menos, deberás activar algún interruptor. Además tendrás que usar tus habilidades en el salto, porque te esperan plataformas, y tu inteligencia, para activar los switches de colores que mueven los bloques adecuados.



Ametralladora
Es el arma más versátil. Potente, con munición, aunque se gasta rápido.



Bombas de racimo
Suelta tres potentes descargas con una onda expansiva bestial.



Lanzamisiles
Para gente sin puntería. Es imposible fallar con este bicho.



Pistola láser
El arma de serie. Tiene gran capacidad, pero muy poca fuerza.



Comida para peces
Ya te puedes imaginar dónde y para qué usarla...





Muchos secretos te aguardan en el corazón de este juego. Desde máquinas, como la de arriba, que te conceden cualquier deseo, hasta totems que activan bonus especiales en modo 4P, pasando por cambios de apariencia, nuevos personajes...

El Análisis

GRÁFICOS  95
Cada región está perfectamente diferenciada de la anterior. El diseño de escenarios y enemigos es fantástico, pero el mérito se lo lleva el equipo JFG, por la expresividad que lucen en pantalla.

MOVIMIENTOS  93
Los héroes están vivos y disfrutan de unas animaciones naturales y sorprendentes. Por otro lado tienen un poquito de inercia, lo que complica el control.

SONIDO  98
Creerás que estás en el cine, frente a una atómica película de acción. La banda sonora es excelente y deberían pensar en venderla aparte. Todo en Dolby Surround.

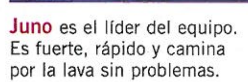
JUGABILIDAD  92
Cuesta un poco hacerse con el control, y necesitarás dominar a los héroes para asegurar la victoria. El nivel de dificultad no es para principiantes, aunque te gustará saborear el riesgo.

ENTRETENIMIENTO 95
Más de 150 niveles, innumerables objetivos, caña, mucho disparo, modo multijugador superoriginal, la diversión está asegurada. Además, será de los títulos que más te duren.

TOTAL 95

- *El* **desafío se multiplica:** *liquidar a los bichos, encontrar a los protagonistas, descubrir ítems y objetos especiales, abrir puertas, escapar de laberintos...*
- *El* **sonido** *es impresionante. Merece la pena jugar con unos altavoces conectados a la televisión.*
- *El modo* **multijugador** *es interesante y original. Ofrece más opciones a medida que vas descubriendo cosas en la partida en solitario.*
- *Los* **gráficos** *son fantásticos, aunque lo mejor es la expresividad de los héroes y el aspecto de los enemigos.*

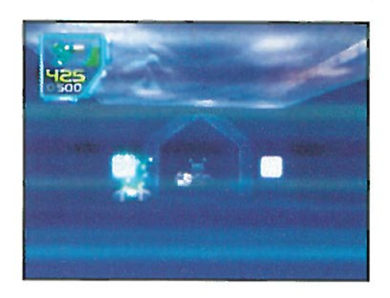








Juno es el líder del equipo. Es fuerte, rápido y camina por la lava sin problemas. **Vela** es su media naranja. Muy mona ella, y nada como las propias sirenas. **Lupus** es la mascota, pero pelea como el primero. Vaya arsenal tiene en su lomo.





Junto a Juno podéis ver a Floyd, una vez que lo hemos reconstruido. Sí, porque Floyd se compone de tres piezas que hay que encontrar a lo largo del juego. Una vez vivo, permite que un segundo jugador se sume a la aventura y controle el arma del robot. Por cierto, aquí tienes a Juno luciendo su nuevo Jet Pack.





El punto de mira del lanzamisiles es diferente al del resto de armas.

El juego es marca de la casa, de Rare. Tiene esa filosofía que te obliga a encontrar un montón de ítems y objetos para que puedas acabártelo.





Pasen y anímense



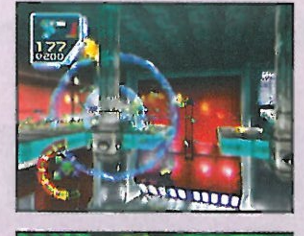






«JFG» transmite muchas sensaciones, pero ninguna tan buena como la ***capacidad de animación.*** *Rare ha conseguido que estos chicos cobren vida y les han dotado de movimientos suaves y naturales. Como de carne y hueso.*

¡Puaf!









Nada como ver "cascar" a estos bichos. Explotan en una masa infecta de babas que salpica por todas partes. Sí, queda gracioso...





CUIDADO, HAY UN MONTÓN DE PIRATAS EN LA ZONA.

PARA COLGARTE DE LOS LUMS MORADOS, DISPARALES. PARA SOLTARTE, PULSA

No os faltará información tanto de Murfy, vuestro asistente, como de Ly, el hada mágica, a lo largo de la aventura. Sabréis si hay moros en la costa, cómo usar cada nuevo poder, y además tendréis ocasión de dialogar con un montón de seres que os irán dando pistas o pidiéndoos vuestra colaboración. Todo, en castellano.

NINTENDO 64
UBI SOFT
AVENTURA DE PLATAFORMAS
256 MEGAS
MÁS DE 40 H. DE JUEGO
BATERÍA: NO

información del juego



RAYMAN 2

Jugando en el jardín del **Edén**

La aventura de Rayman reivindica el trabajo de la gente de Ubi, que ha conseguido un juego capaz de rivalizar con los clásicos del "plataformeo" aventurero en N64. Donde parecía imposible crear un nuevo espacio, evolucionar en gráficos y ritmo de juego, «Rayman 2» ofrece una alternativa exquisita para **todas las edades y tipos de jugador.** Quizá su estilo sea infantil, pero los **chispeantes diálogos en castellano,** la variedad de situaciones a las que se enfrenta y la **versatilidad del personaje,** que tan pronto lucha a tiro limpio con los piratas como escala por una tela de araña bajo una riada de barriles sin control, convencerán al jugador más exigente tanto como al menos dispuesto.

Una sorpresa a cada paso

El desarrollo de «Rayman 2» es ágil y tremendamente adictivo. La clave es que hay total libertad de movimientos en el maravilloso universo 3D, pero al mismo tiempo la ruta está predeterminada, con lo que resulta casi imposible atascarse. El trabajo de nuestro héroe consiste en saltar, resolver los minipuzzles, superar obstáculos a base de escalada, vuelo o alpinismo, ir adquiriendo nuevos poderes y pelear con los malotes que salgan al paso: para eso vamos equipados con disparos de luz (con el botón Z se fija el objetivo, luego basta con ir moviéndose). Eso a grandes rasgos, porque lo que **realmente impresiona del juego es la variedad de momentos y de detalles** puntuales que salen al paso: hablar con tipos de lo más extraño, rescatar hadas mágicas, enfrentarse a máquinas infernales, volar, nadar, colgarse de aro en aro, luchar con piratas o monstruos de hielo, y a mitad de camino deslizarse por una bajada interminable, echar una carrera contra Ly o practicar esquí acuático en un pantano de aguas verdes, tirados por la cabeza de una serpiente. Esa es otra, el **humor y la gracia** acompañan el desarrollo desde el principio, y muestra su mejor cara en las escenas cinemáticas que de cuando en cuando saltan a la pantalla. Aquí vence **la expresividad del rostro de Rayman,** que es tierno y simpático, divertido y carismático; casi tanto como los del resto de personajes que iremos conociendo.

El **despliegue técnico** también nos obliga a utilizar todos los superlativos que nos sabemos. Gráficamente exhibe **escenarios bellos, cargados de detalles,** e infinitamente variados, gracias a los ardides empleados en el diseño de las texturas: **menos polígonos, vestidos con texturas gigantescas** de forma que nunca se pierda de vista el horizonte. Las animaciones del protagonista son originales y sorprendentes, no falta ni un cuadro y hay siempre sensación de suavidad y continuidad.

«Rayman 2» nunca pierde el hilo; no hace pausas, pero te permite pensar. Y así durante **más de 40 horas de juego.** No se te va a hacer corto, eso seguro. Si quieres acabarlo por completo deberás recoger 1000 Lums; y si no, te espera una buena dosis de desafíos.



También es posible enfrentarnos a la situación desde una vista subjetiva.



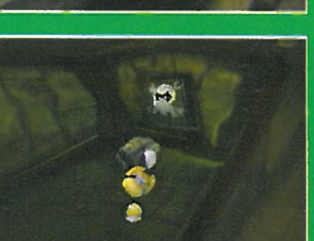
Para acabar el juego completamente hay que recoger 1000 Lums dorados, pero otros, como los rojos, nos dan energía.

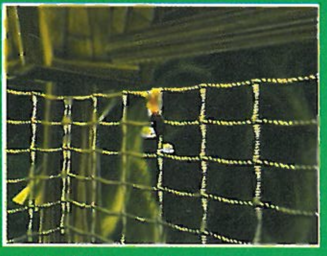
Mini-puzzles

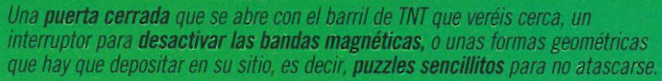












*Una **puerta cerrada** que se abre con el barril de TNT que veréis cerca, un interruptor para **desactivar las bandas magnéticas**, o unas formas geométricas que hay que depositar en su sitio, es decir, **puzzles sencillitos** para no atascarse.*



Rayman abandona la fase al más puro estilo "gravitatorio" de «Tonic Trouble».









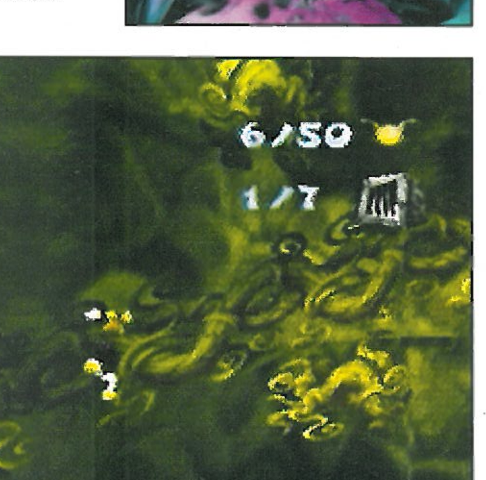
Rayman utiliza sus orejas como un helicóptero para alcanzar zonas inaccesibles, como estas plataformas elevadas. El vuelo es sencillo y fácil de controlar.

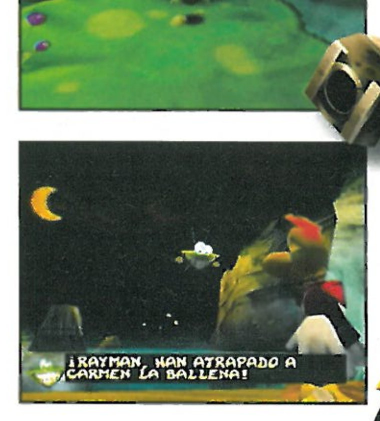


Estamos ante un juego de plataformas genial, con situaciones variadas, acción, mucho humor y un héroe encantador.











Es una fuente de sorpresas. Si decides acompañar a Rayman tendrás que escalar enredaderas, colgarte de las ramas, subir por telas de araña, esquivar barriles, sumergirte en aguas cristalinas sin botella de oxígeno o volar de aro en aro. A veces lo descubrirás simplemente probando cosas (como por ejemplo rebotar en una seta para encaramarte a la red que hay arriba), otras te las soplará algún personaje y las menos serán actos de fe (no sé por dónde tengo que ir, así que tiro por aquí). Son necesidades del guión, y por cierto te lo pasarás pipa asumiéndolas.











Sí hombre, también hay tipos malos en esta aventura de ensueño. Piratas que sueltan bombas desde su barco, jefes enormes que bloquean el paso, esbirros de aspecto divertido que no dudan en aplastarnos, arañas de patas largas... En fin, combatidlos con los disparos de serie y vuestra habilidad habitual. No se os resistirán.

Los tipos más simpáticos del mundo



Murfy hace las veces de asistente, y descubre los detalles del mundo de Rayman. Sobre todo al principio.



El gigante es amiguete, pero está en horas bajas. Ya lo leéis, hay que encontrar el Elixir de la Vida.



Los cachorros de Globox, fiel amigo, están ansiosos por recuperar a su padre, que escapó contigo de la nave.



Ly, el hada buena, es la fuente de poderes de Rayman, aunque antes tenemos que rescatarla.



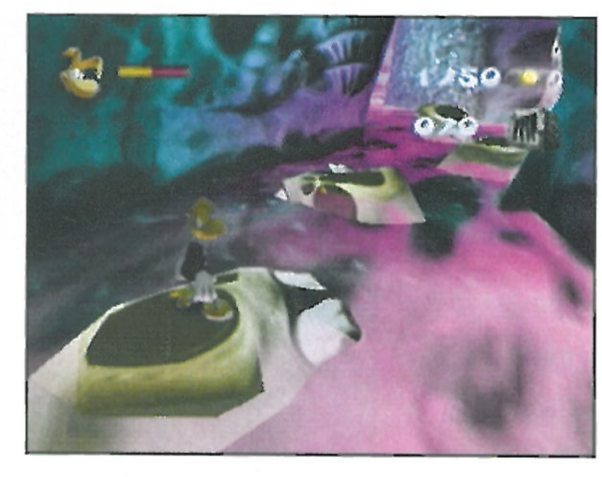
La serpiente hace de improvisada motora para recorrer el pantano. ¿Os gusta el esquí acuático?



El almirante Barbaguda no es simpático, ni amigo. Es el rival de Rayman, así que mucho ojo con él.



Hay un número determinado de jaulas piratas por nivel. Debéis encontrarlas y liberar a sus prisioneros para tener acceso posteriormente a fases de bonus.



A veces las cosas se complican más de la cuenta. Aquí debéis saltar de vaca en vaca, antes de que se hundan en el líquido, y después colgaros de la pared que veis al fondo. Un desafío total.



Cortinilla de adiós. Así se desintegra el escenario cuando abandonamos un nivel.



El comienzo es trepidante. Rayman y Globox huyen de la nave arrojándose por este pasillo deslizante.



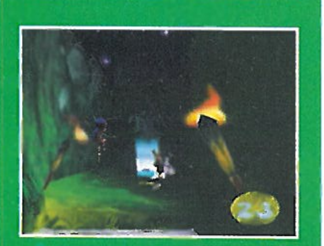




¡Qué carrera!









*Para que os hagáis una idea de la variedad de fases, en **El Camino de la Vida tendréis que competir contra Ly en una carrera de lo más original.** Combina velocidad y habilidad: hay un tiempo límite y un montón de obstáculos que superar. Qué no te gane, Ray.*





Los interruptores son claves en el juego. Y algunos son difíciles de ver. Activadlos con las bolas de luz. Funciona.





Polokus, el espíritu del Mundo, es el único que puede restablecer los poderes de Rayman. Conseguidle las cuatro caretas (él sabrá qué hacer con ellas) y os recompensará con... ¿un millón de amigos?, ¿dentífrico para los dientes limpios?, ¿la cabeza del pirata?

La mitad del mérito de este juegazo es Rayman, el personaje, la otra mitad, la belleza y variedad de los escenarios.













La máquina infernal que veis al fondo tiene tres puntos de impacto. Utilizad los barriles de TNT y aprovechad que podéis lanzarlos al aire para combatir sus bombas.



Lo que hay que ver, un pirata echándonos una mano. Así es, sus bombazos revientan la tapa del suelo que cerraba el acceso al subterráneo.



Usa tus poderes



El cohete para viajar de punto a punto a la velocidad del rayo.



Los Lums morados nos ayudan a superar vacíos y precipicios. Dispara y prepárate para volar.

Las orejas y las corrientes de aire nos elevan por los cielos. Ojo a la fase de torbellinos, porque no es fácil ascender. ¿No te recuerda a «Tonic Trouble»?



Esquí acuático en aguas peligrosas.

El Análisis

GRÁFICOS  96

Nos ha deslumbrado. El aspecto es absolutamente sólido, pero eso no es lo mejor: lo que impacta es la belleza, la variedad de escenarios, la nitidez.

MOVIMIENTOS  95

El equilibrio perfecto. Rayman se desplaza con suavidad y rapidez por cualquier nivel (sus animaciones son sobresalientes), y las cámaras ponen más fácil seguir el avance.

SONIDO  94

En la misma línea de impacto y maestría. Las variadas composiciones te sumergen aún más en la acción, los efectos impresionan y mola el extraño dialecto que hablan por la zona.

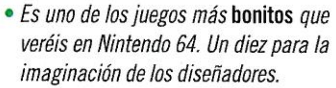
JUGABILIDAD  93

El nivel de dificultad es muy asequible: imposible atascarse en el juego. Las pruebas de habilidad están ajustadas y los puzzles son sencillos. El control es inmejorable, además.

ENTRETENIMIENTO  94

Es largo y tiene mucha vida. Encontrar los 1000 Lums puede hacerse eterno, aunque también se puede seguir sin ellos. Es ameno, entretenido y lo suficientemente variado para que nunca te aburras.

***TOTAL* 95**



- *Es uno de los juegos más **bonitos** que veréis en Nintendo 64. Un diez para la imaginación de los diseñadores.*
- *Las **animaciones** de Rayman son para quitarse el sombrero. El tío tiene una expresividad que conquista.*
- *El desarrollo es variadísimo, divertido, lleno de humor y situaciones únicas. Una **caja de sorpresas.***
- *Quizá sea **fácil** (aunque largo) y ya que estamos, el estilo (sobre todo de dibujo) es algo infantil.*

Es un juego de Rol en toda regla, aunque sea difícil de concebir. La idea es hacer de nuestro personaje un campeón. Debemos visitar todas las habitaciones de nuestro club de golf, pasear por el mapa general buscando lugares en los que vencer a alguien, e incluso encontramos una especie de tienda, en la que ofrecen nuevos palos.

MARIO GOLF

El golf es así, el Rol también

GAME BOY COLOR
NINTENDO-CAMELOT
SIMULADOR DE GOLF-RPG
8 MEGAS
CINCO CLUBES
BATERÍA: SÍ



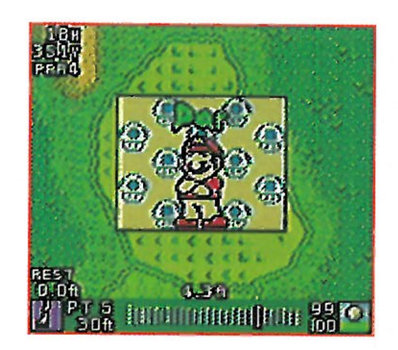
La popularidad del golf se va a ver aumentada gracias a este nuevo título para GBC. Ya os podéis negar a coger un palo, o argüir, brutitos de vosotros, que con las pelotas no se juega. «Mario Golf» se encarga de quitar de enmedio todas las posibles trabas de manejo, y ofrece un sencillo sistema para que hasta el gato consiga un "birdie".

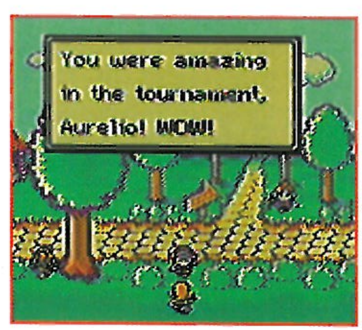
¡Tú y yo, ahora mismo, ahí fuera!

En «Mario Golf» podemos elegir jugar directamente desde el menú, en el que tenemos partidos **amistosos, campeonatos, práctica y versus,** o jugar al estilo Rol, con una trama simple, pero que engancha, ya que nuestro cometido es conseguir todos los títulos posibles de los cinco clubes de golf existentes. Por supuesto, es **mucho más divertido jugar al Rol,** ya que cualquier personaje con el que hables puede conseguir que entres en un campeonato, retarte a un partido, e incluso obligarte a probar que tú eres mejor que él acercando la bola al green, en el putting, o cualquier otro reto de habilidad. Además, puedes ganar nuevos palos (especiales para largas o cortas distancias) y, lo más importante, **crear tu propio jugador.** Éste irá aumentando sus habilidades (distancia, curva, altura...) a medida que juegue más y más partidos. Y no penséis que se hace aburrido jugar un partido tras otro, porque, aparte de que entre medias tendremos gente con la que hablar y sitios que visitar, siempre podemos elegir si queremos jugar un versus contra los campeones de otros clubes, entrar en un campeonato, o ir cumpliendo los **diferentes retos (estrellas) que proponen los jugadores** que están practicando por cada campo. Es decir, dentro de unos límites, somos libres de hacer lo que queramos. Es Rol.

Para finalizar, el **sistema de control es perfecto.** Desde el tiro más simple al más complicado, se realiza con total facilidad. Todo consiste en dejar el puntero en el lugar exacto. Otra cosa es la dificultad, ya que «Mario Golf» nos exige una concentración plena. Un momento de despiste, y puedes haber echado a perder todas tus posibilidades de victoria. Así, aunque sea Mario, y aunque sea GBC, este título lo puede jugar hasta tu papá... **si sabe algo de inglés, claro.**

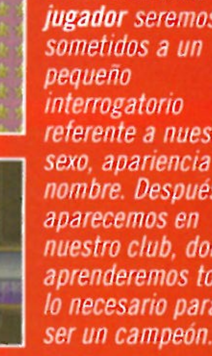






Yo soy así...





Cuando elijamos ***crear un nuevo jugador*** *seremos sometidos a un pequeño interrogatorio referente a nuestro sexo, apariencia y nombre. Después aparecemos en nuestro club, donde aprenderemos todo lo necesario para ser un campeón.*

«Mario Golf» reúne todas las virtudes de su versión N64, y además ofrece un divertido desarrollo en forma de juego de Rol clásico. ¿Alguien da más?





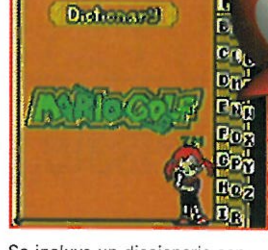




Tras cada partido ganamos un tanto de experiencia. Es Rol...



...Aunque desde el menú podemos jugar cualquier modo,



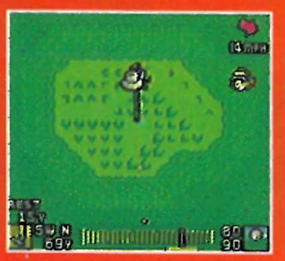
Se incluye un diccionario con términos golfísticos... en inglés.



Retos y experiencia



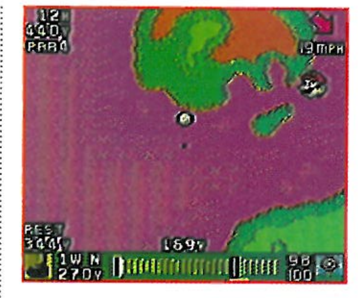








Cada reto aparece en un ***menú informativo*** *que nos ayudará a encontrar el lugar y el personaje que nos permita entrar en él. Por ejemplo, al adentrarse en una zona determinada, veremos cómo un pájaro roba un sombrero.* ***Si acertamos al pájaro con un buen tiro, tendremos un reto cumplido,*** *y ganada* ***la experiencia correspondiente.***





Los primeros campos son bastante asequibles en comparación con lo que nos encontraremos llegando al final del juego. El último campo es una trampa. Está repleto de bunkers y lagos hasta tal punto que en realidad sólo hay islas de "calle". Pero, si hemos llegado hasta aquí, habrá que intentarlo. Es el espíritu del título.

El Análisis

GRÁFICOS 89

Aunque lo que intenta es que se reconozcan los diferentes tipos de terreno, se consiguen algunos escenarios muy bellos, sobre todo dentro de lugares cerrados. Un lujo disponer de 4 cámaras.

MOVIMIENTOS 92

En realidad veremos pocos movimientos de importancia, a excepción del de la bola. Pero está tan conseguido, que puedes notar cómo el viento va desviando el tiro que acabas de realizar, y diferenciar el bote de la bola en arena, césped o hierba alta. Buen scroll en todo momento.

SONIDO 86

Melodías pertenecientes a otros juegos de Mario, pero adaptadas a cada situación. No cansan, y las acompañan unos buenos efectos, entre los que destaca el del "zurriagazo" a la bola.

JUGABILIDAD 90

En cuanto a control y curva de dificultad, es casi perfecto. Lo que molesta, y mucho, es que tengamos que estar con el diccionario al lado.

ENTRETENIMIENTO  94

Gran número de campos, personajes y objetivos, y todo dentro de un JDR. Y además, largo. Genial.

TOTAL 93

- *Sabe dejarte* **pegado** *a la consola desde el primer momento. Aunque no te guste el golf, ni Mario, ni el Rol (¿te gustan los videojuegos, tío raro?).*
- *Alcanza un nivel increíble en cuanto a* **control.** *Es facilísimo jugar y ofrece una increíble precisión. Que aprendan los que van de simuladores por la vida.*
- *Debería haber sido* **traducido.** *Con tanto tecnicismo, no hay quien se entere.*
- *¿Para cuándo el* **Transfer Pak?**



Enhorabuena, has completado un circuito y aquí tienes tu puntuación, que depende de los zombies atropellados, el número de vueltas que diste al circuito y los coches que hayas mandado al desguace.



GAME BOY COLOR
SCI-AQUA PACIFIC
CONDUCCIÓN
8 MEGAS
40 CIRCUITOS
PASSWORDS



El Análisis

GRÁFICOS **84**

Muy apañadetes. Vista área con escenarios coloridos y coches que se reconocen desde la versión grande. Peca en el tamaño de los zombies (muy chiquitines) y en que se repiten demasiado los circuitos.



MOVIMIENTOS **79**

El engine es rápido y el coche va a toda pastilla (algunos coches, otros son lentísimos), pero las animaciones son bruscas, como mover un ladrillo.



SONIDO **70**

La melodía no es nada del otro mundo. Suena bien y basta. Y es algo raquítico en efectos.



JUGABILIDAD **79**

El control fastidia en los circuitos enrevesados: vas choque tras choque. Las pistas más lineales se hacen hasta fáciles si sigues la flecha.

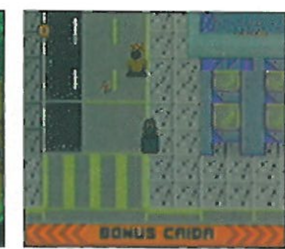


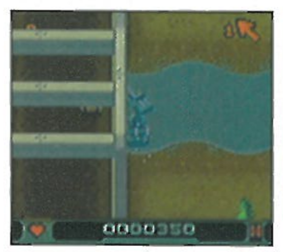
ENTRETENIMIENTO **84**

El espachurramiento de zombies se lo lleva todo. Pero podéis acabar hartos de tanto atropello...

***TOTAL* 83**





¿También bajo el agua? Huy, y por el parque, las aceras...



Los zombies abundan... pero para eso estamos aquí, ¿no?



Los coches rivales son tan killer y depravados como nosotros.



La primera misión consiste en capturar unas antenas satélite.





Siga la flecha. Señala el camino de los checkpoints. A su lado podéis ver el número de control. Hay seis por pista.

CARMAGEDDON

¡Písale, písale!

La primera pregunta que surge al conectar «Carmageddon» seguramente es: **¿qué hay que hacer aquí?** Bien, hay varias formas de ganar estas extrañas carreras. Una puede ser **cargarte a todos los zombies** que vagan por los circuitos (cosa difícil porque hay un montón y el tiempo apremia); otra, hacer lo propio con los coches que compiten contra ti (más factible, pero también costoso); y la última es **atravesar los checkpoints** siguiendo la flecha que indica dónde encontrarlos (la forma más racional de participar). Una vez resuelto el objetivo principal, damos paso a otra gran pregunta: **¿y es divertido? Sí, pero no tanto.** Sí, porque mola aplastar zombies y circular a toda mecha por circuitos que abren multitud de posibilidades: atajos, rutas alternativas, agua, arena, parques y jardines. Y no tanto porque algunos detalles técnicos, como **el control (durísimo) y los movimientos,** dificultan bastante la jugabilidad. Desde luego se han estirado en la base de datos, con **20 coches** (cada uno con sus características) y **10 grandes áreas** de juego que ofrecen tres carreras y una misión por cabeza. Así que el resultado es una **conversión meritoria** en la que **encontraréis lo que esperabais,** más alguna dificultad extra.

Coches "estrujalototodo"



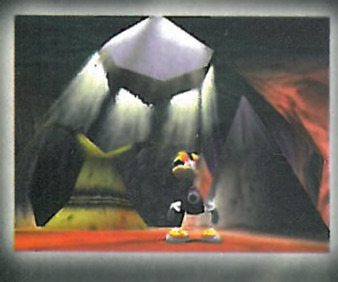


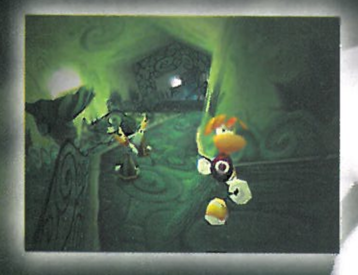
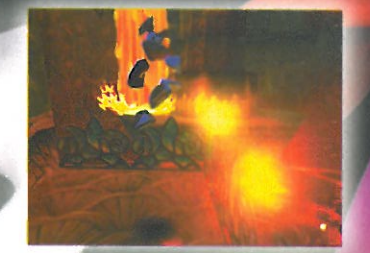


*Que nadie tenga envidia a la versión grande. Aquí hay nada menos que **20 coches** y todos tienen una pinta demoledora. Pero debes tener dinero para comprártelos....*



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



Rayman®2, the Great Escape™ • ©1999. Ubi Soft Entertainment.

Nintendo R, Nintendo 64 y "Cubo-N" son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd.



CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!

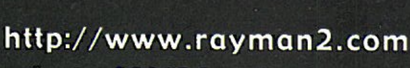




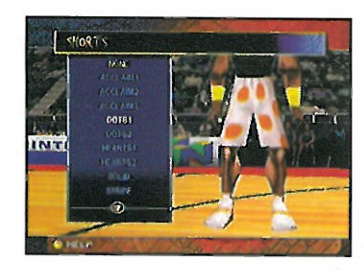








UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona. • Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es







Te lo pasarás en grande creando jugadores nuevos. La colección de accesorios que ha salido de la imaginación de los diseñadores es bestial. Hay bigotes, gafas espaciales, tatuajes, 20 tipos de rostros... Hay tantas cosas que han tenido que echar mano de un sistema de menús y submenús para que no resultara confuso. Por cierto, que mientras en el modo Jam puedes crear a un jugador a tu antojo, en el simulador empiezas con sólo tres objetos disponibles. Los demás te los tendrás que ganar.

NBA JAM 2000

Shaquille O'Neal, en modo Jam, es un gigantón de mucho cuidado. A ver quién es capaz de ponerle un tapón¡¿?!



NINTENDO-64
ACCLAIM
BALONCESTO
128 MEGAS
2 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO



Baloncesto que **contagia**

Nueva temporada, nuevos jugadores, nuevo protagonista en la carátula y ¿de novedades jugables qué, muchas? Digamos que **Acclaim ha redondeado lo que esbozó en el anterior cartucho.** Si recordáis, el último JAM daba el gran salto a la simulación cinco contra cinco, dejando la puerta abierta a un modo arcade fardón, pero sin demasiado protagonismo. Este año, cada modo se reparte equilibradamente la memoria del cartucho, con lo que nos sale **un dos en uno que es una ganga.**

Dos modos diferentes pero complementarios

«Jam 2000» te pide que te decantes por uno de los modos antes casi de conectar el cartucho. Son tan diferentes, que si no llega a ser porque son los mismos jugadores hablaríamos de dos cartuchos. El **arcade** establece **partidos dos contra dos en diferentes localizaciones,** y el espectáculo es el objetivo. No hay reglas, no hay límites, en su lugar mandan los empujones y los mates enormes, cuanto más locos mejor. Hay cincuenta, nada menos, para deleitarse. Técnicamente, **el motor es rápido** y mueve los polígonos de los jugadores como si tal cosa, exhibiendo movimientos originales y sorprendentes. El **manejo es muy accesible;** eliges tu jugador al principio y funcionas con él, aunque siempre puedes forzar el pase del compañero.

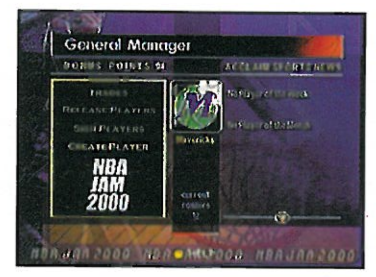
Cambio de tercio para el modo simulador. La NBA se pone seria y nos ofrece opciones que eternizan la vida del cartucho. No sólo puedes emular a tus héroes del basket en la cancha, sino también **dirigir un equipo en plan manager general,** fichando, contratando novatos en el draft, llevando la estadística de tu equipo... En pista, el realismo se apodera del juego. **El ritmo se tranquiliza y casi te obliga a pensar una estrategia** para anotar. Pero, ¿esto ya te suena, verdad? Efectivamente. «Jam 99» ya desplegaba un inmejorable simulador que ha pasado con algún retoque a la nueva edición. Retoques que incluyen una mayor dosis de realismo. Por la parte gráfica hay que destacar la repetición instantánea, por triplicado, de los mates desde distintos ángulos.

Quedamos pues en que estamos de nuevo ante el **gran juego de basket de N64.** Porque su modo simulador, pese a no romper con el del año pasado, es realista y potente; porque el modo jam es divertidísimo ; y porque la opción de crear un jugador es original y te hará reir.

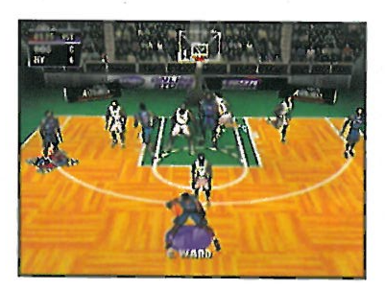




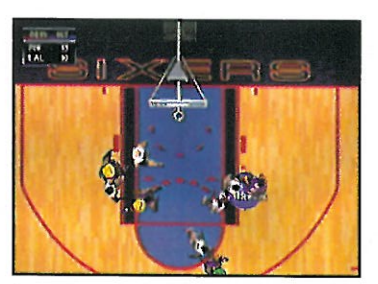
Ay madre, pero qué pasa ahí. Ah. sí, es porque jugamos sin reglas, que también se puede en el modo simulación.



Como manager general, podrás contratar jugadores, crearlos y llevar una completa estadística de toda la temporada.

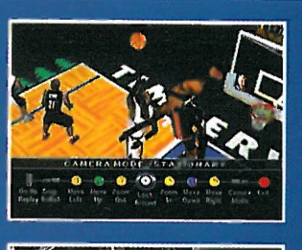


El base esconde el balón y prepara la jugada. Cada botón del mando equivale a una estrategia ofensiva o defensiva.



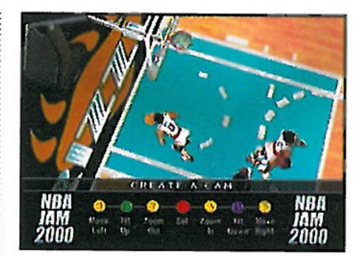
Hay 9 cámaras para seguir el partido, dos de ellas cenitales, y una que podemos configurar a nuestro gusto.

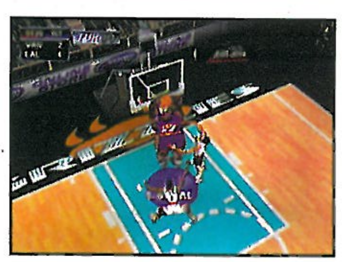
Revívelo





La repetición es una ocasión única para revivir un buen tapón, un mate o un empujón de los buenos. Para ello el juego ***nos ofrece un menú completísimo, y de fácil manejo****, que permite mover la cámara a nuestro antojo, hacer zooms, subir, bajar...*





Para sibaritas, existe la posibilidad de crear una nueva cámara y jugar desde esta perspectiva sin problemas. El menú es bien simple y no hay problema para cazar la vista adecuada. Después sólo tienes que activarla y, hala, a disfrutar de una cámara exclusiva para el señor.





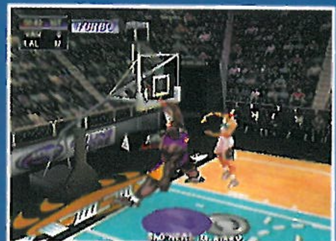


En el modo simulador, el basket se pone más serio pero también deja la puerta abierta a jugadas de fantasía (como este supergancho). La inteligencia artificial de los jugadores es realista al máximo.



Los buenos mates tienen su recompensa en forma de repetición instantánea, por triplicado, desde distintos ángulos. Que ustedes lo disfruten.

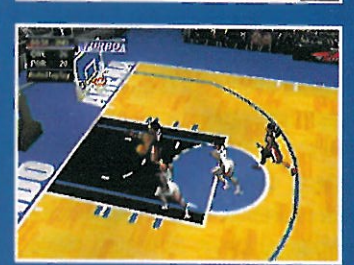
Lo mejor del modo Jam











Estas espectaculares escenas están a tu disposición en el modo Jam. ***Empujones, canastas "ardientes", cincuenta formas diferentes de machacar la canasta...*** *Es decir, que vuelve la magia del Jam de siempre, que además podrás disputar en diferentes localizaciones (¡guau, también en la playa!) y con cualquiera de los jugadores de la NBA, incluidos los que tú hayas creado desde el modo correspondiente. Y si ya os ponéis a cuatro, la juerga puede ser memorable.*

El Análisis

GRÁFICOS  92

Al mismo nivel de nitidez y definición que en el Jam 99, es decir con alta resolución y buenas texturas, aunque de cerca vuelvan a cantar los polígonos.

MOVIMIENTOS  92

En ambos modos el pabellón queda altísimo. ¡¡50 mates diferentes en el modo Jam!! Y todos de una factura espectacular. Máximo realismo también para el modo simulador.

SONIDO  91

También se han apuntado a los ritmos modernos. La banda sonora "golpea" durante los partidos Jam, junto a los comentaristas, mientras que en el simulador la música se calla y manda la narración.

JUGABILIDAD  91

La velocidad es fundamental en el Jam, donde el juego es ágil y espectacular.En cambio el simulador exige estrategia, aunque permite rápidos contraataques y mates abundantes.

ENTRETENIMIENTO  92

El modo Jam es increíblemente divertido, y está muy bien animado por voces y música. La otra mitad, el simulador, nos convierte en estrellas de la NBA o en directores generales del equipo.

TOTAL 92

- *Lo primero es que el juego en realidad son* **dos,** *un arcade y un simulador, por el precio de uno.*
- *La velocidad y espectacularidad del modo* **Jam** *nos ha impresionado. Y además es superdivertido.*
- *El modo* **crea tu jugador** *tiene tantas variables que en una de éstas hasta podríamos recrear a Turok...*
- *En el modo* **simulador** *hace falta pensar para ganar. Es muy realista.*

Cuando veáis una masa verde de gente deambulando, abalanzaos sobre ella. Si atropellamos a varios zombies a la vez, conseguiremos un combo. Eso reporta mucho tiempo y dinero.

CARMAGEDDON 64

Una peculiar carrera

NINTENDO 64
SCI
CARRERAS
96 MEGAS
30 NIVELES
BATERÍA: NO



Tras su polémico paso por el PC (e innumerables retrasos), por fin llega a N64 el juego de coches más salvaje. Y el caso es que expectación ha levantado, pero también es verdad que **esta versión se ha suavizado bastante,** por ejemplo convirtiendo a los **humanos en zombies** (que no dinosaurios, como se dijo en un principio). Pero bueno, vamos a ver cómo ha quedado y luego hablamos.

Hacer el bruto sin pensarlo dos veces

A estas alturas todos sabréis que «**Carmageddon» es un juego de coches en el que la destrucción de los enemigos y peatones** (muertos vivientes ahora) cobra una especial relevancia. Y es así porque, aunque se puedan ganar las carreras completando un cierto número de vueltas, l**a verdadera diversión y la personalidad del juego está en hacer el bruto,** descargar adrenalina, chocar, volcar, y saber que no estás haciendo daño a nadie. Aunque en algunas fases se nos obliga a olvidarnos de todo eso y pasar por los checkpoints antes de que acabe el tiempo, o sea necesaria nuestra pericia para saltar sobre el agua, la idea es desparramar.

Eso sigue intacto en esta versión, así que hablemos del apartado técnico, que sí que ha bajado el listón de calidad. Se ha perdido definición y nitidez en los gráficos, aunque esto no afecta mucho al desarrollo del juego. Sí molesta un poco más que a veces la cámara no elija la mejor perspectiva, o que el sistema de reconocimiento de colisiones no funcione bien. También hay que decir que **todo parecido con la conducción real es pura coincidencia.** El control es muy arcade, haciendo del acelerador y el freno de mano los únicos botones necesarios para desenvolverse con soltura.

En definitiva, si lo que buscas es un juego de coches, pasa la página. Pero **si buscas diversión, prueba esto.**



En las ciudades siempre encontraremos alguna forma de subir a las azoteas, observar el paisaje, y tirarnos de cabeza.



La búsqueda, persecución, y desguace de rivales se convierte en la mejor opción a la hora de superar cada nivel.



Y si, para colmo, la lucha se desarrolla en una zona infestada de zombies, no queremos contaros las que se arman.

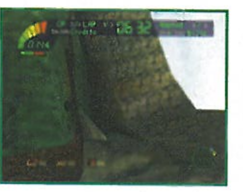


Los muertos vivientes no corren mucho, por lo que arrollarles es bastante fácil.

Ítems rarillos



Sí, sí, y todavía nos quedamos cortos, porque, además de las ventajas más convencionales como las ***reparaciones gratis y las bonificaciones de tiempo o dinero,*** *tenemos la gravedad de Júpiter, los zombies "atontaos", los derrapes tremebundos, o nuestro preferido, los zombies explosivos. Diversión asegurada.*







Si buscas un juego de coches, éste no es tu tipo. Pero si buscas diversión, prueba esto.



Dos jugadores





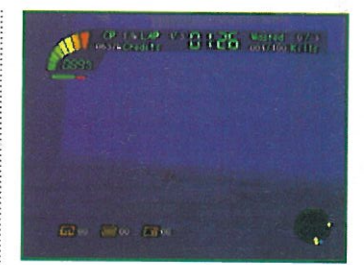








Los duelos se desarrollan a ***pantalla partida,*** *y se puede competir en* ***tres diferentes modalidades:*** *gana el que arrolle más zombies, vence el que se cargue el coche del rival, o triunfa el primero que pase por todos los checkpoints. Vosotros elegís.*





Dentro de los extensos mapeados podemos encontrar estanques y lagos donde zambullirnos. Hay que reconocer que luego es bastante dificilillo salir, pero el que quiera ítems extraños, que se moje el maletero. Además siempre es entretenido arrastrar a un rival hasta el agua y seguir dándole sumergidos.

El Análisis

GRÁFICOS 

82

Los coches y los zombies están bien, pero los escenarios lucen vacíos, sin mucha nitidez, y no se han complicado a la hora de las texturas. Pescozón para los árboles de dos dimensiones.

MOVIMIENTOS 

85

La dinámica de los choques es totalmente irreal, pero es cuestión de acostumbrarnos a ver volar nuestro vehículo. En cuanto a los zombies, no es que se meneen demasiado, pero la animación es mala.

SONIDO 

83

La música no es todo lo agresiva que cabría esperar, pero no desentona (de todas formas no hay tiempo para pararse a escuchar nada). Los efectos de chatarreo están recreados correctamente, sin alardes.

JUGABILIDAD 

86

Ya hemos dicho que el control es bastante especial. Sumando a eso la tendencia de los automóviles a despegar el vuelo, a veces tendremos momentos de descontrol. En cuanto nos acostumbremos, no habrá ningún problema.

ENTRETENIMIENTO 

91

Si te gusta la mecánica, es lo más entretenido. No deja de ser el «Carmageddon» de siempre...

TOTAL 86

- *Velocidad, derrapes, abolladuras,* **manifestaciones de zombies,** *enemigos indefensos,... A todo el mundo le gusta ser malote de vez en cuando.*
- *Las fases en las que se nos obliga a ganar de una determinada forma le dan un poco de* **variedad** *al cartucho.*
- *El apartado* **técnico** *es, en general, mediocre. Una pena, porque prometía.*
- *Echará atrás a más de uno y de dos debido a su* **duro** *planteamiento.*

CARMAGEDDON™

CONCURSO

ATRÉVETE A PARTICIPAR EN LA CARRERA DE COCHES MÁS SALVAJE. ¡TU SUPERVIVENCIA ESTÁ EN JUEGO!





GAME BOY COLOR

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO CARMAGEDDON"

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CUARENTA que serán premiadas con un cartucho de Carmageddon a elegir entre los formatos Nintendo 64 o Game Boy Color.

3.- Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre los días 25 de Noviembre y 22 de Diciembre de 1999.

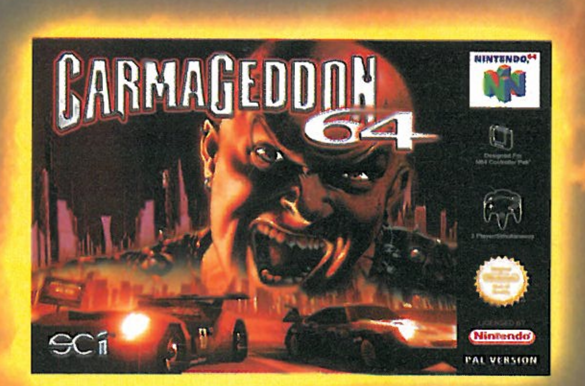
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.

¡¡SORTEAMOS 40 JUEGOS DE CARMAGEDDON!!





DEMUESTRA TU PERICIA ENCONTRANDO LAS CINCO DIFERENCIAS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.POSTAL:

PROVINCIA: LOCALIDAD: TELF.:

ESCRIBE LAS 5 DIFERENCIAS:

PLATAFORMA: NINTENDO 64: GAME BOY COLOR:



Una de las nuevas ideas de este Turok es la posibilidad de combinar diferentes armas para crear una más potente. Se han diseñado cinco combinaciones como éstas: arco con escopeta=ballesta, lanzamisiles más Uzi= lanzamisiles nivel 2... Para conseguir armas de nivel 2 ó 3, necesitas encontrar un "Tune Up".

TUROK RAGE WARS

Podría pasar por **Turok 3**

GAME BOY COLOR
ACCLAIM-BIT MANAGERS
ARCADE
8 MEGAS
CUATRO MUNDOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

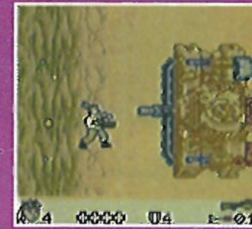
Bit Managers conoce a Turok como la palma de su mano. Dos exitosas entregas portátiles han consagrado a juego y autores, haciendo de cada versión un auténtico bestseller. El tercer cazadinosaurios era por tanto un reto para el equipo catalán que, según comentan, **plantearon el cartucho como una nueva entrega** y no como una versión del Rage Wars de N64. En él **se abandona la filosofía plataformera** por un **shooter con perspectiva 3/4 en el que el indio se desplaza en 8 direcciones** con una movilidad de lujo: dispara, salta, corre, ¡y se sube a plataformas!

El motor de juego es completamente nuevo, lo que ha permitido a los programadores **crear extensos mapeados** en los que hay mucho que recorrer y explorar. **Realmente el juego es larguísimo,** y aunque cuatro mundos suene a poca chica, cada zona está dividida en varios subniveles y además el nivel de dificultad pone el incentivo adecuado.

Hay además interesantes novedades técnicas en «Turok Rage Wars». Por ejemplo, cada arma tiene colores diferentes y se aprecian en pantalla cada vez que cambiamos de ítem. En algunas fases **Turok se disfraza de dinosoid,** lo que ha obligado a los animadores a "currarse" otra vez toda la gama de movimientos. Si a esto le unimos la posibilidad de combinar armas (junto al poderoso arsenal que manejamos), las gotas de aventura, **la variedad de enemigos y escenarios, y las animaciones del indio,** tenemos otro «Turok» imprescindible, lo que ya empieza a ser habitual.

Jefes finales talla EXTRAGRANDE









Queríamos enseñaros todos los jefes finales del juego y no hemos descansado hasta "trabajarnos" los cuatro mundos al completo. Y aquí están. Son tan grandes y peligrosos como cabía esperar. Son más aún, son casi imposibles. Utilizan su tamaño (y su aspecto) para impresionar, pero lo peor es su artillería. No dejan de atacar y parece que no van a caer nunca. Dales caña, mucha caña, sin piedad, y a lo mejor, con algo de suerte, resistes las embestidas.





El nuevo Turok se mueve en 8 direcciones, y salta y sube a las plataformas y es mucho más extenso.

Armas para Turok



El equipamiento de Turok es de lo más completo. Incluye un arsenal atómico y escudos protectores. 1 *Actúa contra* ***mordeduras*** *(de los peces, por ejemplo).* 2 ***Ametralladora:*** *rápida y eficaz.* 3 *El mejor, protege de los* ***impactos.*** 4 ***Lanzacuchillas*** *de nivel tres.*



Hay un huequecito para el puzzle entre tantos disparos y dinosaurios. Aquí tienes un ejemplo. Entre la maleza localizas un cartucho de dinamita. Y en lo que parece el final de la fase explotas ese cartucho en el lugar correspondiente. Entonces llega la batalla con uno de los jefazos.



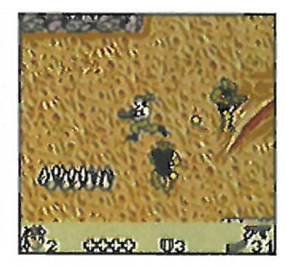
El sprite de Turok es más grande y utiliza más paletas de color.



En este laberinto además hay que luchar contra el decorado.



Hay gran variedad de enemigos y peligros en esta entrega.



La movilidad del indio es total: nada menos que 8 direcciones.



El arsenal ha aumentado, pero también la "fiereza" enemiga.



La perspectiva de juego es 3/4 con scroll en todas direcciones.



Esta fase esde salto y precisión ¡con el viento en contra!







En algunas fases, Turok se disfraza de Dinosoid luciendo este extraño aspecto.

Quien busca...



Repartidos por los mundos de Turok encontrarás valiosos ítems. Pueden ser ***recargas de energía, nuevas armas, vidas extra, ítems potenciadores,*** *e incluso llaves que abren puertas al otro lado de la fase. Busca, mejor con ahínco.*

El Análisis

GRÁFICOS  92

Mapeados enormes y un espléndido uso del color destacan en este apartado. Los escenarios son casi tan variados como los enemigos.

MOVIMIENTOS  94

Adiós al scroll lateral en 2D, hola a la movilidad total. Cambio de perspectiva, scroll en 8 direcciones y animaciones perfectamente conseguidas.

SONIDO  93

Como siempre, maestría en este aspecto. El juego suena de lujo, con mucho ritmo y unos efectos deslumbrantes para una Game Boy.

JUGABILIDAD  89

Algunos problemillas en el control (sobre todo a la hora de moverse en diagonal). El nivel de dificultad es alto, aunque se agradece no tener que reempezar el nivel cada vez que nos maten.

ENTRETENIMIENTO  94

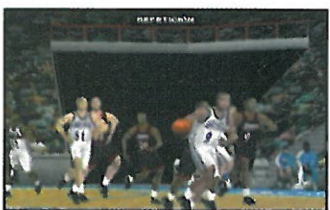
Bien por la variedad de desarrollo (disparar, explorar, saltar...), bien por el tamaño de los niveles, bien por el nuevo arsenal... Sí, entretenido a tope.

TOTAL 93

- **Movilidad total:** *8 direcciones (las 4 normales+ diagonales), que aumentan las posibilidades de juego aunque el control se resienta un poco.*
- *Los* **mapeados** *son enormes, y el desarrollo es bastante variado.*
- *El* **arsenal** *ha aumentado y mola lo de combinar diferentes armas para crear nuevos misiles.*
- *El nivel de* **dificultad** *vuelve a ser de lo más exigente. ¿Estás preparado?*









Disfruta de cada jugada en las repeticiones instantáneas que te sirve en bandeja el juego. Basta con activar la opción desde el menú inicial para deleitarse con estas espectaculares imágenes que tomarán la pantalla tras un supermate, un tapón o un contraataque atómico. Arriba tienes unos cuantos ejemplos.





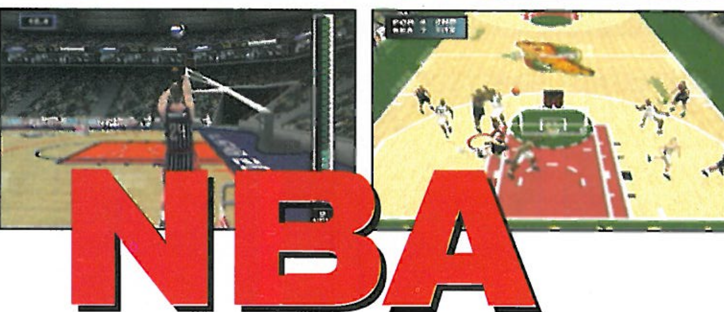














NBA LIVE 2000

Arranca la **nueva** temporada

Y arranca con un sabor muy similar a la del año anterior, en un NBA Live tibio, que no colmó las expectativas. De cara al 2000, el equipo EA-NuFX ha apostado por **"evolucionar" los gráficos,** mandando al garate el aspecto borroso aunque sin terminar de redondear los polígonos. Las vistas más cercanas descubren los rostros detallados de los jugadores, aunque donde mejor se aprecia el trabajo artístico es en las animaciones. Tan cuidadas como en el Live anterior, pero con una **apuesta más fuerte por la expresividad y un mayor protagonismo en el juego.** Parece que los chicos están vivos, y no sólo a la hora de machacar o trenzar una jugada, sino al explotar de alegría tras un canastón o chocar las manos tras un buen tiro libre. **Estas animaciones te meten en el juego casi sin querer,** y son capaces de levantar un partido en el que a lo mejor te estabas aburriendo. Aunque el juego no da para aburrirse. Ni en modo arcade, ni en exhibición, donde se plantea un estilo más simulador.

La clave es la velocidad

El balón pasa rápidamente de mano en mano y el estilo de contraataque acaba imponiéndose sobre la estrategia. Claro que eso tiene una pega, y es que puede que el partido acabe convirtiéndose en un correcalles. Si juegas en arcade, la velocidad es una virtud. Está pensado para correr, machacar y disfrutar.Diversión al máximo, apoyada por la buena factura de gráficos y animaciones. Pero **en exhibición se echa de menos algo de pausa,** si bien el motor de IA deja participar más que en el cartucho anterior. Por otro lado se agradece la entrada de un modo uno contra uno, que nos permitirá jugar contra el propio Michael Jordan. Un acierto.

NINTENDO 64
EA SPORTS-NuFX
BALONCESTO
128 MEGAS
6 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **9.990** PTA

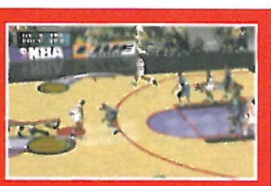


¡Cómo manejan el balón estos chicos!









*Hacen auténticas birguerías. **Se lo pasan entre las piernas, por detrás del cuerpo, pivotan en la zona, o mueven las manos** para quitarse al contrario de encima. Todo eso lo puedes conseguir con los botones C, aunque a decir verdad depende del jugador, de la posición que ocupemos y de su habilidad, para ejecutarlos.*



Crea tu jugador







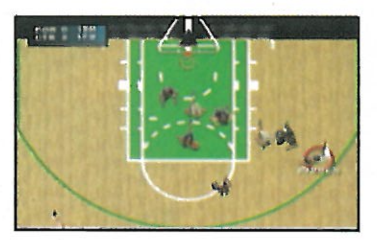


*La opción para crear un jugador es muy completa. Incluye todos los parámetros imaginables **(decisivo, resitencia, dribbling...) y rasgos físicos** (peinados, bello facial) más ocho accesorios. Tu nuevo jugador puede **fichar por cualquier equipo**, incluso por alguno de los que hayas creado tú, porque tienes la posibilidad de configurar la plantilla a tu antojo. Y ponerle el nombre y la ciudad que más te gusten.*

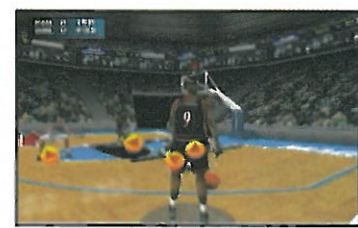
Exprésate



*Aquí tenemos que hablaros del **protagonismo que cobran los jugadores gracias a las animaciones extra** que exhiben tanto al principio de los partidos como al realizar una buena jugada. Se miran amenazantes, chocan las manos, jalean los puntos... y te meten en el partido.*



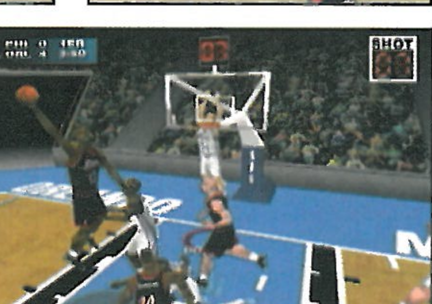
Las siete cámaras disponibles son muy jugables y están bien conseguidas.



Pulsa botón R para abrir la opción de dar un pase directo al compañero que elijas.



Esta edición ha mejorado a nivel técnico, y se agradece el estreno de un uno contra uno muy divertido.





Y para disfrutar a cámara lenta, la opción replay te permitirá manejar las vistas a tu antojo y disponer de 27 posiciones de cámara diferentes para alucinar con el punto.

El Análisis

GRÁFICOS



91

Mayor nivel de detalle que en la entrega anterior. Destacan los rostros de los jugadores, especialmente en las vistas cercanas. Su aspecto además está mejor conseguido, más nítido y sólido.

MOVIMIENTOS



90

Las animaciones son para quitar el hipo, y se ejecutan con suavidad y pericia. Sin embargo hemos notado cierta lentitud en algunos movimientos. Eso sí, siempre en los jugadores más "pesados".

SONIDO



91

La banda sonora rapea sin piedad, y los efectos están cuidados al máximo. Se entiende claramente al locutor pronunciar el nombre del tipo que lleva el balón.

JUGABILIDAD



89

El motor del juego es muy rápido y a veces no permite controlar la acción. El modo arcade se beneficia de tanta velocidad, pero incide negativamente en el de exhibición, que es más simulador (y no da pie a jugadas de estrategia).

ENTRETENIMIENTO



91

Se ha incluido un modo uno contra uno, con Jordan en plan estrella, que es la envidia de otros juegos de basket. En opciones no falta de nada, aunque se echan de menos más variables divertidas en el modo "crea tu jugador".

TOTAL 91

- *¿Te atreves a echar un uno contra uno contra **Jordan**? Si le ganas, podrás controlarle en el siguiente partido.*
- *Las **animaciones** están trabajadas al máximo. Las del juego y las que no son del juego (choca esos cinco, asusta al rival, átate la zapatilla en mitad de un tiro libre).*
- *Las **cámaras** permiten seguir la acción perfectamente. Pero se han perdido dos desde el NBA anterior.*
- *El **sonido** le viene al pelo, es modernillo y diferente, y los efectos también te convencerán. No siempre se puede oír un "rapeo" de esta calidad.*

Uno contra Jordan



*Una de las opciones más divertidas es este **"uno contra uno"**, en el que podremos medir nuestra habilidad con el genial Michael Jordan, recuperado por EA Sports para el basket. Se disputa en plena calle, puede participar cualquier jugador de la NBA y tú eliges las reglas. Prueba a jugar con las cámaras más cercanas, ¡es impactante!*

Las misiones son difíciles hasta decir basta. Como veis, sólo hemos conseguido ver dos escenarios, y es que tendremos que enfrentarnos con un sólo gusano a las hordas de los contrarios. Y, por si no bastaba con la superioridad numérica, tenemos un armamento y un tiempo limitado. Si queréis pasar de fase, tendréis que usar la "almendra" pensante a discreción.

WORMS ARMAGEDDON

La guerra más simpática

NINTENDO 64
INFOGRAMES-TEAM 17
ESTRATEGIA
96 MEGAS
30 MISIONES
BATERÍA: SÍ



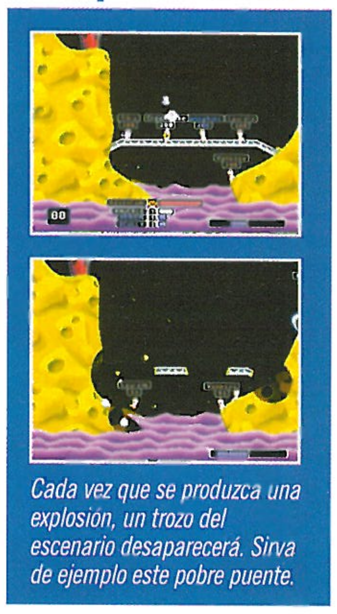
Puede que muchos de vosotros os asustéis al ver un juego tan "raro" gráficamente. Aquí no hay rastro de señores campeando con un arma en la mano, ni de coches derrapantes... ni siquiera se ve un triste jefe final. Eso es porque **este título es, principalmente, de estrategia.** Eso sí, con una parte de arcade a la hora de manejar las armas, y otra **buena dosis de humor.**

Limando Asperezas Rodríguez

Lo primero es adaptarse al juego. Dejémonos de fobias a lo desconocido y adentrémonos en el cartucho. Manejamos un **equipo de cuatro gusanitos** que luchan contra otro/s equipo/s. La manera de luchar consiste en intentar acertar con el arma elegida (bazooka, bomba, uzi...) a los gusanos contrarios durante nuestro turno. Tenemos un **tiempo limitado** en el que podemos movernos por el escenario, saltar, usar cuerdas, paracaídas o lo que nos haga falta, y atacar al enemigo. Así, la posición en la que esté nuestro gusano determinará el peligro que corremos o traemos a los demás. Como podéis imaginar, no es cosa de hacer el bestia porque sí, sino que tendremos que intentar dejar a nuestros gusanos a cubierto, a la vez que provocamos el mayor daño en los enemigos. **Que hay que pensar, vamos.**

En cuanto a modos, contamos con uno exclusivo para un jugador, y otros dos para varios. Por supuesto, la cosa resulta **más divertida en compañía,** sobre todo si hemos personalizado los equipos. Ahí nos daremos cuenta de la **adicción** que puede llegar a provocar este cartucho, además de risas, claro.

Zampa-mundos



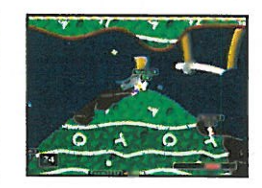
Cada vez que se produzca una explosión, un trozo del escenario desaparecerá. Sirva de ejemplo este pobre puente.





De vez en cuando caerá una caja con armamento o energía en cualquier lugar del escenario. Si las coges, tendrás algo de ventaja.









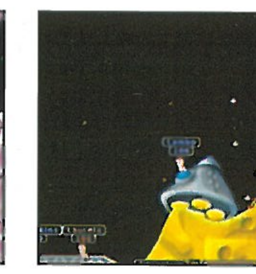


Modo Entrenamiento
Tendremos que jugarlo para acceder a las misiones, y consiste en demostraciones de habilidad con cada arma.

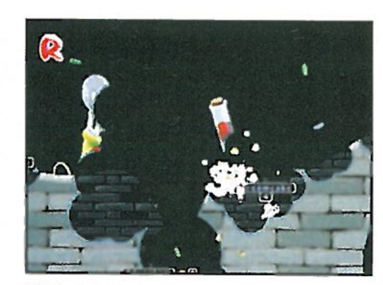
Modo Normal
Luchamos contra otro equipo de 4 gusanos, y gana el que sobreviva, claro está. Una batalla normal y corriente.

Modo Duelo
Contamos con seis gusanos para ganar a los tres equipos contrarios. Todos irán a machacar a tus gusanos.

Para los sádicos, sabed que, si hacemos estallar algo cerca de una caja, la explosión será más bestia de lo normal.



Y si lo hacemos cerca de un barril verde (de petróleo), un montón de llamas salen despedidas y queman hasta el escenario.



El final de la batalla se celebra con un oportuno Replay en el que veremos la acción que ha desequilibrado la balanza.



Con este cartucho y tres amigos, las horas se os pasarán volando. ¡Y eso que es estrategia!

Ni el inspector Gadget

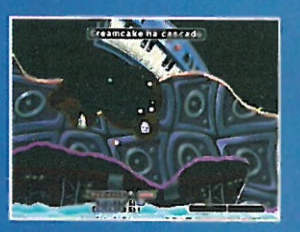


Pulsando el ***botón R abriremos el menú de armas y artilugios.*** *Entre ellos hay armas como bazooka, mortero, escopeta, uzi... objetos como cuerdas, soplete, excavadora... golpes como una bola de energía o un Sho-Ryu-Ken, y armas especiales: oveja voladora, mofeta, topo... Un flipe.*

Al chiste fácil







Cada vez que ocurra algo más o menos especial, como una caída al agua, eliminar a dos en un turno, o una tontería como dejar pasar la vez, la consola redondeará la faena con un divertido comentario.





El rango de nuestro equipo personalizado irá subiendo poco a poco. Así, después de hacernos con una de las muchas victorias que el destino guarda para nuestro glorioso equipo, veremos que hemos sido ascendidos a Pipiolo, u otros rangos de tonto nombre. Si además somos la monda en aumento de mortandad ajena, sacaremos modos de juego secretos, como el Super Banana.

El Análisis

GRÁFICOS


Se mantiene fiel al aspecto gráfico de su versión PC, pero no tiene el mismo nivel de definición. Esto hace que los objetos más pequeños (léase minas) a veces sean difíciles de diferenciar, lo que termina afectando a la jugabilidad.

MOVIMIENTOS


Con un repertorio tan limitado de movimientos, es notable el buen trabajo en la inercia de lanzamientos y en las bestiales explosiones. A veces el scroll se descentra del lugar donde se desarrolla la acción.

SONIDO


Las melodías sirven sólo como ambientación. Lo que llama la atención es la gran cantidad de voces y frases que utilizan los gusanos, y el escándalo que puede armar un cartuchito de dinamita.

JUGABILIDAD


El reto es claro y enseguida se aprende a jugar. Algo menos satisfactorio es el control de los gusanos: los saltos son un poco inútiles y la medición de fuerza en el disparo no queda clara del todo.

ENTRETENIMIENTO
87

Engancha como él sólo siempre que contéis con compañía. Para un jugador se queda algo corto y soso.

TOTAL 88

- *Supera en jugabilidad a los demás juegos de estrategia, y con otros tres amigos es* **arrebatador.**
- *Libera los más bajos instintos con un ambiente de* **risa y jolgorio** *que hace difícil enfadarse por una derrota.*
- *A quien no tenga compañía, siempre le queda el* **modo misiones.** *Es menos divertido, pero requiere más cabeza.*
- *Y también más corto* **(30 misiones),** *aunque más difícil.*



Lo importante es saber cuándo atacar y defender. En las primeras partidas verás que aquí el único que recibe eres tú, pero, a medida que vayas haciéndote con el control (que utiliza dos botones básicos y cuatro para combinaciones predeterminadas) empezarás a medir tiempos y, más importante aún, distancias. Los golpes cortos son más rápidos, y los lejanos se ven venir con mayor facilidad, exactamente igual que en la realidad, ya que los movimientos son uno de los puntos fuertes de este cartucho.



KNOCKOUT KINGS

Le llamaban "el **palizas**"

Electronic Arts firma el primer simulador de boxeo que llega a Nintendo 64. Hemos dicho boxeo y hemos dicho simulador, o sea que luego nadie se rasgue las vestiduras. Porque **«Knockout Kings 2000» refleja con fidelidad la filosofía de este deporte,** y además está bastante bien hecho. Al fin y al cabo no deja de ser un deporte más, y ya sabéis que EA tiene una ligera idea sobre eso...

¿Le pego?, ¿me aparto?, ¿le beso?, ¿qué hacer?

Si nunca has practicado el boxeo, debes saber que cada combate se divide en varios rounds, y que, si caes tres veces en el mismo round o no te levantas en diez segundos, habrás perdido. Así, los combates de «KO Kings», una vez adquirida algo de experiencia, son un tira y afloja en el que cada golpe lanzado es el resultado de varios segundos estudiando al contrario. **Se debe aprender a golpear con la misma dedicación que a esquivar los golpes del contrario.**

El cartucho ofrece **veinticinco boxeadores reales** divididos en pesos pesado, medio y ligero. Podemos coger uno cualquiera y enfrentarnos a la máquina o a un amigo en el modo **Slugfest.** Todo es rápido, y el combate sólo termina cuando uno de los dos no se levanta. Pero el modo más interesante, donde se luce el juego, es el **Career.** Aquí notaremos cómo nuestro boxeador (creado o real) mejora la velocidad de sus movimientos, la fuerza de sus golpes, o su resistencia. Ir escalando puestos hasta el enfrentamiento con el campeón actual, es todo un reto que engancha e identifica al jugador con su pupilo. Terminas aprendiendo todos los golpes y ganando a cualquier rival humano. Pero todo esto sólo puede disfrutarse **si te gusta el boxeo.** Este título es sólamente eso.

NINTENDO 64
EA SPORTS-BLACK OPS
BOXEO
128 MEGAS
25 BOXEADORES
BATERÍA: NO

información del juego

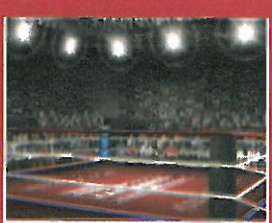
1-2 JUGADORES | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

Precio **9.990** PTA



La importancia de los rings







*Aunque no influyen en el desarrollo de los combates, en el modo Career iremos **cambiando a rings más lujosos** según trepemos en la tabla clasificatoria. Algunos impresionan lo suyo.*

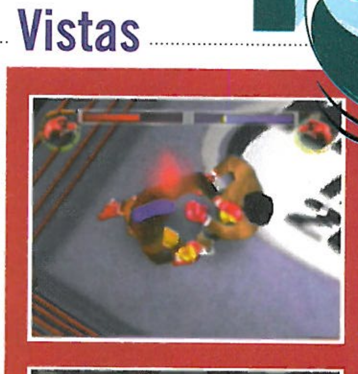






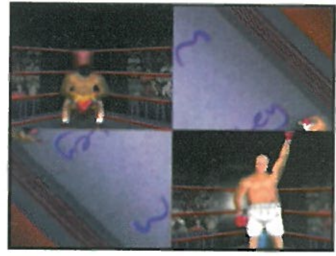
Podremos jugar con nuestro pupilo creado en cualquier modo.

Vistas





Pausando el juego podremos escoger vista entre cuatro básicas: la ***normal, cenital, desde detrás de uno de los oponentes, o desde el rincón de uno de ellos.*** *Está bien tener vistas extra, pero ninguna es tan jugable como la normal.*







La victoria depende de varios factores, si es que ninguno de los boxeadores ha resultado vencedor por KO. Se recuentan los golpes lanzados y los que han aterrizado en el contrario. El porcentaje final decide quién vence.

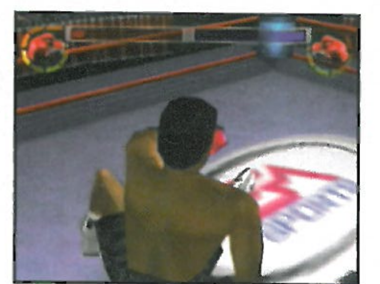




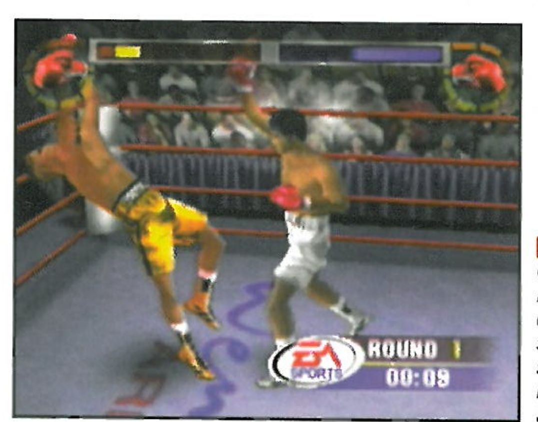






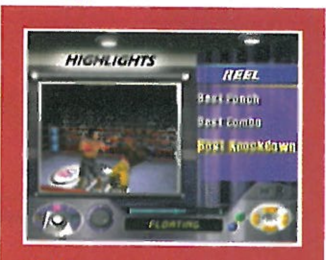


Lo importante es levantarse, y la cámara lo entiende de la misma manera realizando un zoom sobre el interfecto.



El Super golpe
Cuando uno de los boxeadores propina unos cuantos golpes seguidos, su marcador de furia irá subiendo. Si llega al límite, podrá propinar el Supergolpe: KO seguro.

Repetición



Una vez concluido *el combate podremos ver los mejores golpes.*



El mejor KO *siempre resulta espectacular a cámara superlenta.*

El Análisis

GRÁFICOS 

Los escenarios no son nada del otro mundo, a excepción del público digitalizado. Los boxeadores son una fiel recreación de los reales y tienen presencia, aunque no son perfectos, claro.

MOVIMIENTOS 

Cada uno de los golpes está reflejado con realismo. Sólo las caídas resultan algo lentas e increíbles.

SONIDO 

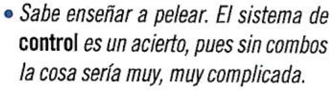
Las melodías no tienen mucha importancia, ya que sólo las oiremos en la presentación y los menús. Voces en inglés, y puñetazos que dejan oír el guante.

JUGABILIDAD 

El sistema de control con combos ahorra muchas horas de práctica, aunque sigue resultando duro de roer para quien juega por primera vez.

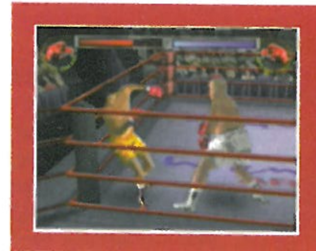
ENTRETENIMIENTO 

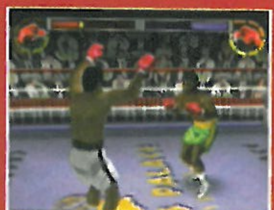
Tiene un buen número de boxeadores, pero falla en modos de juego, ya que el Career es el que de verdad invita a jugar hasta conseguir los cinturones.



- *Sabe enseñar a pelear. El sistema de* **control** *es un acierto, pues sin combos la cosa sería muy, muy complicada.*
- *El* **supergolpe** *nos sobra. Tiene suficientes virtudes como simulador.*
- *Faltan* **modos de juego.** *Se puede hacer corto por ello.*
- *Es el* **primer** *juego de boxeo para N64. Se agradece su existencia.*

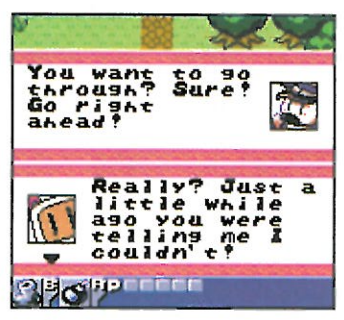
Malas artes





Se incluyen habilidades no muy ortodoxas. Entre ellas podremos ver ***cabezazos, golpes muy, muy bajos, e incluso una burla al contrario*** *en forma de seguidilla de Chinchón. También podemos ayudarnos del empujón para arrinconar a un oponente contra las cuerdas y dar buena cuenta de él allí.*









Lecciones de buen humor. Aunque el cartucho no está traducido al castellano, con un poquito que pongamos de nuestra parte nos podremos reir a mandíbula batiente leyendo un cartel, conversando a lo besugo con un enemigo... Durante todo el cartucho disfrutaremos de este tipo de chascarrillos y tonterías varias.





BOMBERMAN QUEST

Sólo tira **bombas**, pero oye...

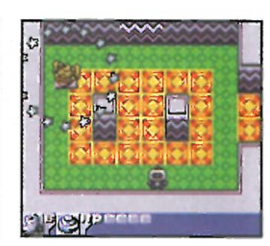
Esta vez Bomberman está más relajadito y no puede hacer el bestia por las buenas, como gusta en sus arcades. Su aventura comienza cuando, en un viaje interestelar, y tras una captura multitudinaria de enemigos, su nave empieza a hacer tonterías y termina estrellándose. Todos los capturados son ahora libres, y **Bomberman tiene que volver a encerrarlos, tarea que se convierte en el argumento del juego.**

En busca del malo escondido

Comenzamos como en **cualquier juego de Rol,** dentro de un pueblo con sitios donde entrar y unos pocos a los que hablar. Pero enseguida saldremos a **explorar.** La mayoría de las pantallas, una vez fuera del pueblo, nos enfrentará a un enemigo. Para capturarlo sólo hay que **dejar una bomba en el suelo, esperar que la explosión alcance al incauto,** y repetir hasta borrar su barra de energía. Parece fácil, pero cada uno de ellos tiene diferentes habilidades (saltar, correr, volar) que dificultan la caza; menos mal que las bombas se pueden subir de nivel, y conseguimos **diferentes tipos de ítems y explosivos,** al estilo de su versión arcade, según avancemos en el juego. Y eso es lo que hay, no destaca en ningún aspecto técnico (quizá al revés), pero oye, es divertido y engancha.







En zona enemiga. ***Nuestro cometido es encontrar y derrotar a todos los enemigos de cada zona. Todos son diferentes, por lo que, para saber cuáles tenemos y cuáles no, la consola nos ofrece la fauna de cada zona al detalle. Lo más difícil son los jefes finales.***



Utensilios





Los objetos que encontrará Bomberman, como el martillo, le servirán ***para abrir nuevos caminos,*** *y la pala para abrir... el suelo.*

Es Rol del bueno

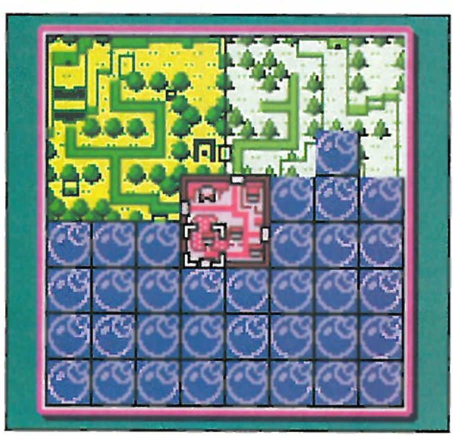






Sí, del de siempre, ya que tendremos que estar muy ***pendientes de los objetos que llevemos equipados, que nos darán diferentes habilidades como saltar,*** *y de las características de las armas que utilizar, siempre bombas, pero con* ***potencia, saltarinas, detonadas...***

Hudson nos trae un RPG algo "especial", aunque no decepcionará a nadie.

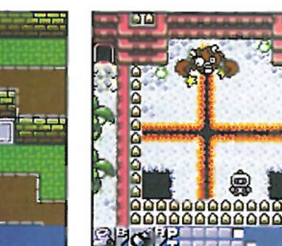


El mapa general muestra las cuatro zonas de las que se compone el juego. Como veis, no sabremos la estructura de cada zona hasta no haber pasado por cada una de sus pantallas. Así es más emocionante.











Si conseguimos la potencia máxima de bomba, los monstruos no darán problemas.



Este paraíso azulado es uno de los lugares más llamativos...



...aunque, como todos, está poblado por monstruos malos.

También nos enfrentaremos a sencillos puzzles.





La Casa de las bombas







Este ***señor con mostacho*** *es una gran conocedor de los explosivos. Si le llevamos los objetos necesarios, nos* ***fabricará unas bombas bestiales.***





La nave también tiene su corazoncito, y lo que no podemos hacer es largarnos del planeta sin ella. Por eso, aunque la recolecta de enemigos es importante, también tendremos que buscar todas las piezas de la nave, troceada y esparcida, ella.

El Análisis

GRÁFICOS

82

Sólo llaman la atención algunos enemigos y el pueblo del comienzo. Demasiado simplones, aunque bien coloreados.

MOVIMIENTOS

76

En contadas ocasiones veremos un scroll cumplidor, pero lo normal es pasar pantalla por pantalla. Tanto protagonista como enemigos tienen la animación justa para dar sensación de movimiento.

SONIDO

83

Melodías juguetonas para los lugares abiertos, y lúgubres para subterráneos y jefes finales. Las explosiones son el efecto más destacable; los saltos y demás, más bien normalitos.

JUGABILIDAD

83

Atrae lo de ir descubriendo nuevas zonas y enemigos, y el control es fiable, aunque también algo dificultoso a la hora de utilizar algunos objetos y armas. ¡Ah!, y está en inglés.

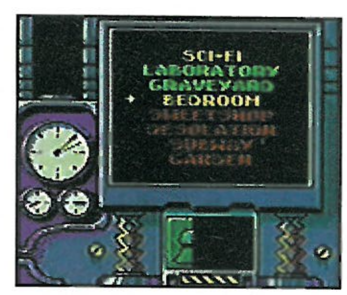
ENTRETENIMIENTO

84

Un enemigo diferente en cada pantalla, montones de objetos y habilidades, pero con un desarrollo demasiado monótono. Además, no os durará mucho.

TOTAL 83

- *Encontrar un enemigo diferente y tener que derrotarlo con estrategias distintas hace que te enganches...* **si te gusta el Rol, claro.**
- *Y también, si te gusta derrotar enemigos a* **bombazos,** *pues Bomberman no sabe hacer muchas más cosas.*
- *La mayoría de los enemigos parecen algo* **lentos** *de ideas. Incluso algún jefe.*
- *Pero, si eres un adicto al Rol, este título no te decepcionará.* **Se deja jugar.**

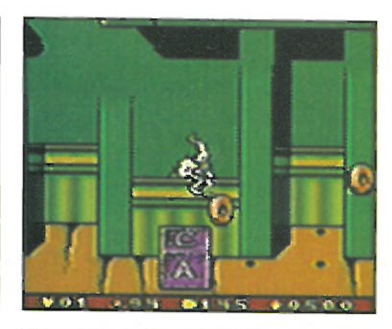


Cada una de las fases es extensa como ella sola. Excepto la primera, en la que sólo tendremos que recoger unos pocos "rosquillos", las demás nos obligarán a buscar en todos los rincones e incluso a perder vidas tirándonos a algún abismo sin fondo.

GAME BOY COLOR
VIRGIN-CRAVE
PLATAFORMAS
8 MEGAS
9 NIVELES
PASSWORDS

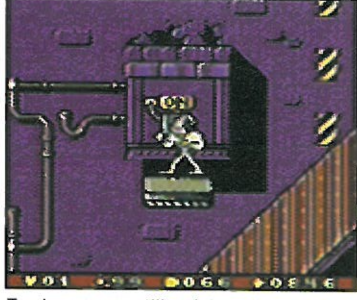




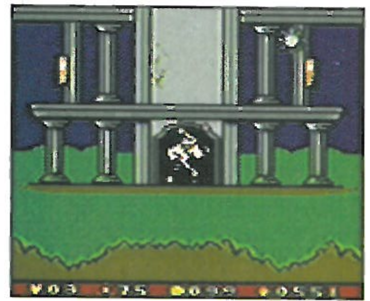




Tras recoger todos los roscos, debemos buscar este transportador para salir.



Tendremos que utilizar interruptores para mover plataformas y esas cosas tan típicas.



También debemos usar las puertas. Llevan a otros lugares del amplísimo escenario.

información del juego



Precio **5.990** *PTA*

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 79

Destacan algunos enemigos y escenarios, aunque en general son normalitos y hacen un uso del color demasiado moderado.

MOVIMIENTOS 85



Algunas animaciones, como la succión de Jim en los "retretes" o la "bipartición" de los marcianitos, sorprenden. En cuanto a scroll, sólo renquea cuando nos movemos en el cohete a toda velocidad.

SONIDO 78



La música puede cansar porque las fases son largas, pero tiene calidad (algunas son versiones de música clásica). En efectos, raya lo mediocre.

JUGABILIDAD 84



En cuanto al control sigue siendo molesto no poder disparar en el salto. El hecho de tener que encontrar 175 roscos a veces echa para atrás.

ENTRETENIMIENTO 82



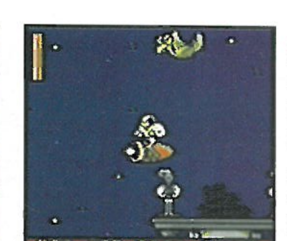
La aventura es bastante larga y llena de lugares secretos, pero se repite demasiado el esquema de salto-disparo. Sólo los artilugios son algo originales.

TOTAL **83**

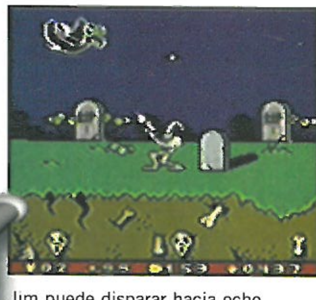
EARTHWORM JIM

¿Lombriz de tierra? No, de **universo**

En este cartucho encontramos un **típico título de Jim:** plataformas puras con algunas sorpresas en forma de ítems extraños y vehículos de locura. Las **conseguidas animaciones** van por el mismo camino, mostrando unos enemigos vivarachos y un Jim que salta, dispara y demás con una digna suavidad. Pero lo que más llama la atención es la **longitud de sus 9 fases.** Aunque los passwords facilitan las cosas, si nos eliminan deberemos empezar otra vez la ardua tarea de recolección de anillos. Sin ellos no podemos pasar de fase, así que toca repasar cada recodo del escenario, y machacar a todo bicho viviente para seguir adelante en este **divertido y loco título.**



Artilugios pirados
Si encuentras un ítem raro, como un bichito verde o un cohete, no lo dudes, utilízalo. Verás como Jim cabalga sobre una pelota rebotante (el propio bichito) y qué bien surca los vacíos.



Jim puede disparar hacia ocho direcciones. El pájaro da fe de ello.

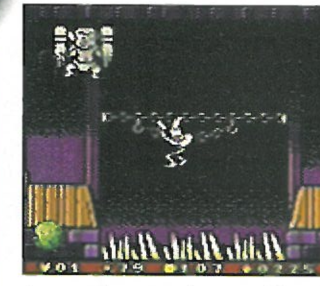


Los Jefes





*El **sistema para eliminarlos** suele estar bastante claro, por lo que no darán problema. En este caso basta con apagar el mecanismo cuando el pez lo encienda.*



Los enemigos son algo raros. Sirva de ejemplo este bebé-diablo volador.



LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

SHADOWMAN

¿Cómo va, chicos?, ¿os habéis atascado ya unas cuantas veces?, ¿hay problemillas en la zona muerta? Nada, no pasa nada porque aquí estamos de nuevo con otra entrega de abundante información con los pasos exactos para llegar al final.

Página 90

Quake II

Este mes vamos a descubrir los secretos de dos nuevos niveles. Así a bote pronto puede que os parezcan pocos, pero tened en cuenta que estamos llegando a las partes más difíciles del juego, y que por tanto merece la pena explicar el avance con mayor detenimiento y todo el mimo posible. Así que leed y releed, no perdáis detalle de nada de lo que os contamos, y estos dos niveles os parecerán mucho más. El mes que viene le daremos un buen empujón.

Página 88

Goemon 2

El ninja guerrero y su panda continúan avanzado por el Japón medieval. Bueno, avanzando... más bien saltando de plataforma en plataforma y recorriendo las ciudades en busca de pistas y alimento. En esta entrega nos adentramos en dos nuevos mundos. Os contamos los secretos de cada uno de ellos, dónde se encuentran las tiendas, qué debéis comprar, y redondeamos con unos cuantos consejos sobre las fenomenales batallas que se traen los robots. Sí, que ya sabemos que os estaba costando un montón superarlas...

Página 86

EL TRUCO DEL MES

JET FORCE GEMINI

Cómo dar uso a las cabezas de las hormigas





En la base de la estación espacial hay un tótem que da acceso a un nuevo modo multijugador. ¿A qué esperáis, chicos?

Si hombre sí, las cabezas de los bichos también se cogen, y tiene su utilidad en el "cheat mode" del cartucho. Por ejemplo, si recolectamos 100, tendremos opción a un modo con sangre arcoiris; con **200, los héroes se transformarán en chavalines**; y con 300 daremos un nuevo tamaño a las hormigas. Más cosas. Ya sabemos cómo conseguir jugar con otros personajes en el modo 4P. **Si queréis ser Tribals, debéis coger la llave magenta con Lupus** y luego activar el Tótem que está en Sekhmet (en el área del canal). Y para hacer lo propio con una **hormiga metálica**, también en Sekhmet hay otro tótem en el camino espiral. Divertido sí que es.

Otros trucos...

BASS HUNTER 64

Tenemos un montón de passwords para conseguir que la pesca sea aún más divertida. Por ejemplo, si escribes **IWINIWIN** en la pantalla de cheats, ganarás automáticamente los torneos. Con **ALLDCASH**, conseguirás más dinero para tus compras. **RUBADUBDUB** te permitirá acceder a un nuevo bote. Y con **MONDOFISH** pescarás peces de tamaño XXL.

THE NEW TETRIS

Selecciona modo 1 jugador y entra tu nombre como **2FAST4U**. Harás que los bloques bajen mucho más aprisa. Ahora, en el menú de opciones, cambia el modo de música a **CHOOSE** y el tema a **HALUCI**. Escribe HALUCI como tu nombre, pulsa END y START y ya verás qué pasa. Psicodelia pura.

FIFA 99

Cuando vayas a **lanzar un córner**, pulsa **C-derecha dos veces**, y coloca el cursor justo detrás del portero. Ahora saca con el botón B y diez de cada diez veces será gol. Le vendría bien al Atletico, oye.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Mystical Ninja 2 Starring Goemon

2ª PARTE

Vaya con el juego. Parecía facilito y ya ves, esconde bastante cosas que contar. Bueno, este mes vamos con dos nuevos niveles y dejamos la puerta abierta al quinto mundo, Floating Castle, donde terminará la aventura.

3er MUNDO MAFU

Tu andadura por aquí comienza en **Kokeshi Road.** Es un nivel simplemente de paso y por tanto no te creará problemas. Utiliza a **Goemon** para pasar fácilmente esta fase.

El siguiente peldaño en esta dura batalla es **Maneater Road.** Aquí te las verás con unas **afiladas hachas** que se mueven de forma pendular a lo largo de todo el recorrido; calcula la distancia y elige el momento adecuado para pasarlas. Existen dos caminos en esta fase: por uno de ellos te encontrarás con un curioso mini-jefe, muy fácil pero divertido.

La siguiente fase que deberás superar, antes de llegar a la villa, es **Pochan Lake,** otro nivel sencillito cuya peculiaridad más relevante es la posibilidad de atravesarlo por la superficie, **saltando las plataformas, o por las profundidades del lago** tanto con Yae como con Sasuke.



En Maneater Road hay un segundo camino alternativo que deberás abrir con Sasuke, ya que sólo sus bombas pueden hacerlo.

Spook Village

Como en el resto de ciudades del mundo Goemon, en esta original villa también deberás visitar a sus vecinos. Primero vete a **Teahouse** y selecciona al pequeño ninja. Espera a que llegue la noche y **visita al jefe de los fuegos artificiales del pueblo.**(Boss of the Firework Show) Él probará tu valía para **encender los correspondientes cohetes en el orden correcto,** una prueba de memoria visual. Si demuestras tus habilidades con el fuego, **obtendrás un valioso pase.**

Ahora debes dirigirte a la partebaja de la ciudad ,y más en concreto en la casa más grande, para ver a **Iguana Man.** Éste te dará un vídeo de otro Iguana Man que se encuentra en uno de los diversos pozos de los que hay repartidos por toda la ciudad. Búscalo y dale su vídeo. Entonces te encargará que le des a otro compañero otro objeto. Y así, el proceso se repetirá hasta conseguir un pase.

Aún no puedes dejar este tranquila villa. En las siguientes pantallas verás cómo conseguir más pases.



Tu siguiente charla debe ser con el Roadside guardian, que te encomendará una misión en Pochan Lake: poner un sombrero a los guardianes de la carretera. Ojo no te confundas con unas figuras muy parecidas. El truco es sencillo, antes de poner el sombrero te harán una pregunta; contesta afirmativamente sólo cuando aparezca el texto:"Do you want to place a hat on this guardian?"



Por último debes conocer a una anciana que habita en la parte más al sur de la ciudad. Te mandará recoger unas setas en Maneater Road y en Tomb Pass. Puedes elegir cualquiera de las dos fases para comenzar esta prueba.
Si quieres obtener el pase, deberás recolectar 30 setas. Si consigues menos, la anciana te dará las gracias por tu fallido intento y unas cuantas monedas. Por último, te recomendamos que comiences por Maneater Road.

Antes de meterte en las profundidades del castillo Majin, se encuentra **Tomb Pass.** Esta fase tiene dos salidas, y te avisamos de que es una de las más complicadas del juego.



En este punto de Tomb Pass puedes decidir qué camino quieres seguir. El de arriba es mucho más complicado que el de abajo. Te encuentras con unos molinos que bajan por varias pendientes, y si te aplastan, pierdes una vida. Por abajo el máximo peligro son dos grandes bolas. Nada para un experto como tú.

Majin Castle

Es un castillo oscuro, difícil y muy variado. Te encontrarás con arenas movedizas, mares de agua envenenada y por supuesto mucha oscuridad.



Para empezar un largo pasillo oscuro, iluminado por unas antorchas. ¿Y quién me mandaría a mi meterme en esto?



Las arenas movedizas te arrastran hacia las fauces de las bestia de la arena. Este castillo te va a llevar mucho tiempo, así que valor y que no te tiemble el pulso.



El enemigo final es Gorotsuke, el carcelero. Sitúate ante sus pies y golpéale lo más rápido que puedas. Su siguiente movimiento es perseguirte como un rodillo por toda la estancia. Corre y salta cuando se acerque a ti. Por último golpea las columnas de la habitación para derrumbar parte del techo. El lugar más seguro es cualquiera de las dos esquinas de la sala. Este grandote sólo es vulnerable cuando su alma sale de su cuerpo. Debes golpearla para que su energía baje rápidamente.



4º MUNDO THE UNDERWORLD

Este mundo es más complicado que los anteriores y además las misiones son mucho más difíciles. Tu andadura comienza en **Kaiware Road,** nivel que se abre en diversos caminos. Más tarde deberás regresar.



Esta fase destaca visualmente por su bonito colorido . No es un nivel especialmente difícil, pero te encontrarás con nuevos enemigos.

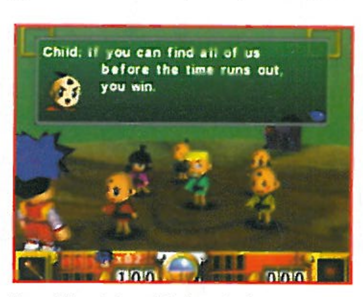
La siguiente fase, **Mokeke Forest,** es muy parecida a la anterior pero tiene una característica realmente importante... que te revelaremos más adelante.

La siguiente complicación en tu camino es **Wonder Valley.** Tiene dos caminos, uno de ellos te llevará al castillo y el otro al pueblo. Ten cuidado con esta fase, las plataformas son muy pequeñas y los enemigos están situados en puestos estratégicos.

Tree Stump Village

Es la villa más original de toda la aventura, pero repetimos que los retos son bastante complicados. En primer lugar debes volver a **visitar a Beauty,** como en el primer nivel. Te volverá a **pedir dinero,** pero esta vez sus pretensiones serán mucho más altas:" 3500 monedas". Ante este atraco a mano armada sólo te queda armarte de paciencia y pagar poco a poco.

A continuación podrás leer las siguientes misiones que esperan aquí.



Los niños del pueblo te retarán a un juego de escondite. Debes encontrar a 7 niños, que se ocultarán por todo el pueblo: en las casas, detrás de carteles, dentro de pequeñas casetas... Tienes un tiempo límite para encontrarlos.

Si consigues los pases suficientes, entonces podrás **encaminarte hacia el castillo.** Allí no encontrarás demasiados problemas si decides afrontarlo con Goemon.



Este gigantesco enemigo se cruzará en tu camino varias veces más. En esta primera ocasión se limita a destrozar el puente, y a dejarte pequeñas plataformas para moverte. No te preocupes si te caes, el agua no mata... pero él sí.



Una bella chica del pueblo te pide el favor de que destruyas unos fantasmas que están aterrorizando a la población. Esta fase se desarrolla en Wonder Valley.



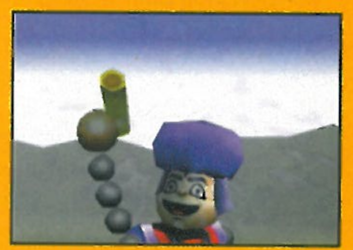
Deberás montarte encima de estos robots samurais para superar algunos tramos de esta fase. Original y muy divertido, aunque saltar plataformas con estos armatostes te puede dar algún que otro dolor de cabeza.



El enemigo final de este mundo es Dochuki, aunque no está sólo. El gigante de la maza del comienzo del castillo vuelve a aparecer. Esta vez deberás utilizar su ataque para derrotar a Dochuki. En un primer momento éste se pondrá ante ti; sitúate ante sus pies y golpéale. En un segundo momento se retirará hacía atrás y te lanzará tres grandes hierros; fíjate en la sombras para esquivarlos. Tras esto, ha llegado tu momento; la bestia de la maza lanzará su arma contra ti. Sitúate a la derecha de Dochuki para que la porra también le golpee a él. Por último sólo te queda esquivar la nube verde de este jefe y volver a repetir este proceso una y otra vez hasta que muera. Y después, claro, la bonita fase del robot, para que digas...

CONSEJOS PARA LUCHAR CONTRA LOS ROBOTS

Las luchas con el robot se suceden en cada final de fase, y tienen su complicación. Te vamos a dar varios consejos que te ayudarán a superar estos escollos fácilmente.



Como bien sabes, manejas dos robots en esta etapa, aunque no al mismo tiempo. Es importante que sigas con atención los movimientos de tu enemigo para que cuando éste te lance un ataque especial, cambies de robot. El cambio lo haces como en atletismo, dando el testigo a tu otro robot.Utiliza la tecla R para ello.



Puñetazo repetido (C-arriba, C-abajo, C-arriba, A). Practica esta combinación de teclas, porque debes usarlas con frecuencia en cada combate. Se puede decir que es el movimiento estándar para estos combates. Además generan un efecto espectacular.



El haz de chorro (C-abajo, C-abajo, Z) es otro de los movimientos que deberás utilizar para vencer a los otros robots. La victoria final se basará en la combinación, de manera eficaz de estas dos técnicas de combate. Y ten en cuenta que sólo podrás realizar este ataque cuando el indicador de chorro de aire esté completo.



QUAKE II

4ª PARTE

Por fin se va acercando el final. Ya se ve la luz al fondo del túnel. Por eso queremos daros los últimos niveles más mascaditos que de costumbre. Para que no perdáis detalle. Aquí van dos nuevas fases. En el próximo número, ¡bye Quake!

NIVEL 14 — DETENTION CENTER

Coge los **Armor Shards** y las municiones de los pasillos laterales y sube por la escalera de la derecha. Arriba verás **dos caminos bloqueados** 1, uno por una barrera de energía y el otro por rayos láser. Vamos a desbloquear este último: sube por las escaleras que tienes a la derecha, ignora la puerta de la izquierda y sigue por el pasillo. Al final, y tras encargarte de tres enemigos, llegarás al panel de control que desbloquea los láser 2. Da la vuelta y entra por donde antes no podías. Busca a un Artillero y elimínalo para que suelte la **Yellow Key** 3, imprescindible para poder seguir avanzando. Antes de continuar, mira hacia el techo y verás un **chispazo eléctrico**, que como ya sabes suele esconder uno de los secretos del juego. Pues dicho y hecho: ¡dispárale 4 y conseguirás la **invisibilidad!** Sube de nuevo las escaleras, desbloquea con la llave la puerta de la izquierda y aprovecha que los enemigos no te ven para cargarte al Enforcer, al Artillero y al Gladiator que hay un poco más adelante. Si te gustan las escenas truculentas, pulsa el botón verde de la habitación y verás como **se hunde en la lava** la jaula de los prisioneros. ¡Arrgggg! Espera a que vuelva a subir y tendrás un **Body Armor** de regalo. Ellos ya no lo van a necesitar...

A la derecha tienes a otros dos colegas marines que no lo están pasando muy bien. Haz que dejen de sufrir. Coge los ítems que dejan y mira la pared donde estaban. ¿No ves una sombra como si marcase una puerta secreta? Pues bien, el **interruptor** que la abre se encuentra en el techo, justo detrás de una tubería 5-1. Dispara y tendrás el segundo secreto 5-2. Ahora mucho cuidado porque llega una de las partes más difíciles del juego. Si sigues verás unas columnas que bajan del techo y vuelven a subir 6. Calcula bien los movimientos antes de pasar o tendrás que comenzar de nuevo el nivel. Lo mejor es pegarse a la primera mientras está abajo, mantener presionado el botón de ir hacia delante y avanzar lo más rápido posible cuando suba. La segunda columna no es problema si no paras tras pasar la primera y tuerces inmediatamente sin quedarte en la esquina. Después, lo mejor es pegarse a una de las paredes de donde salen los pinchos e ir midiendo muy bien los pasos. Tras eso, salta rápidamente de una plataforma a otra o todo saltará en pedazos y caerás a la lava. Pasa entre las **descargas eléctricas** 7 cuando justo en el momento en que dejen de chisporrotear, a continuación ve por la izquierda y rompe el muro de un disparo 8-1. Sumérgete y busca un agujero 8-2 con un **Quake de daño cuádruple**. Sal del agua, continúa hasta un ascensor y pulsa el botón para poder subir en él. Ya sólo tienes que subir y seguir de frente 9 para terminar con este nivel.

1


2


3

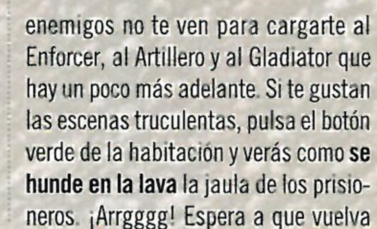

4

5-1


5-2

6


7

8-1


8-2




9


NIVEL 15 — RESEARCH LAB

Salta a la habitación que hay bajo la cinta transportadora, toma fuerzas con los ítems que hay desperdigados por ella y lanza unas cuantas **granadas** a ambos lados del pasillo que hay después de la puerta.

Las puertas de seguridad de la izquierda están cerradas, por lo que debes continuar a la derecha, donde te encontrarás con otra puerta (para la que necesitas la **Red Key**) y un **foso** 1. Salta hacia él y mira la escena dantesca que los Strogg han formado con tus pobres compañeros marines. Entra por la puerta de enfrente y corre hacia la cristalera 2. Dispara al enemigo **antes de que dé la alarma** y sal de ese túnel mortal antes de que todo se llene de lava. Sube por el ascensor y verás de frente dos celdas acristaladas. Para acceder a la de la derecha (a la otra ni te molestes en intentarlo) ve a la izquierda. Dispara al **Gladiator**, que te dará la ansiada **Red Key** 3, y después dispara al agujero de la pared que hay junto a un chispazo 4-1. ¡Ya tienes el **primer secreto** del nivel! Tras coger la **Armor** 4-2, ve ahora hacia la derecha.













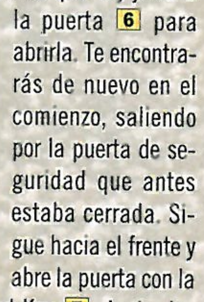




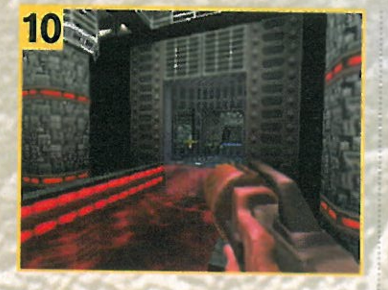




Estás en la sala de torturas de los Strogg. Si eres un poco retorcido, prueba a pulsar el botón verde que hay junto a un tubo de cristal 5... aunque a tu compañero no le gustará mucho que lo hagas. Continúa por la izquierda y pulsa el **botón verde** que hay junto a la puerta 6 para abrirla. Te encontrarás de nuevo en el comienzo, saliendo por la puerta de seguridad que antes estaba cerrada. Sigue hacia el frente y abre la puerta con la Red Key 7. Justo delante verás una Armor que todavía no puedes alcanzar. Avanza por la izquierda sin detenerte y llegarás a un recodo donde se lamenta uno de tus compañeros marines. Entra en la habitación de la derecha y activa la consola que **desconecta la energía del núcleo** 8. Verás como cae del techo un **Ícaro,** que al salir de su escondite ha dejado al descubierto un interruptor 9-1 que abre la pared de la izquierda, dejando al descubierto el **segundo secreto** 9-2. Sal por donde entraste y un poco más adelante, a la izquierda, verás un botón verde que activa los sistemas de mantenimiento de la base, permitiéndote continuar por la puerta de al lado. Entra por ella y ve a la derecha a coger la Armor 10. Subirás en un ascensor hasta una nueva habitación, donde debes pulsar la **consola verde** del fondo. Junto a ella, verás una pequeña habitación en la pared de la derecha 11. Entra y **mira hacia arriba: hay un interruptor** 12-1 que deja al descubierto el **tercer y último secreto.** Al cogerlo se abrirán más habitaciones laterales con suculentas bicocas. Tras coger todos los ítems 12-2, sal de ahí por donde estaba la barrera de energía y sigue el camino hasta el tren subterráneo. Entra en la cabina 13 y se acabó el nivel. ¡Animo, que ya estamos muy cerca del final! Sí, será en el próximo número...

















SHADOWMAN

3ª PARTE

Llega la tercera entrega con cuatro nuevos niveles llenos de interruptores, Sisters of Blood y carniceros en paro. Pero tú vas a tener mucho trabajo: construirás una escalera mediante pulsaciones de interruptor, y dejarás todo limpito a base de disparos.

NIVEL 8

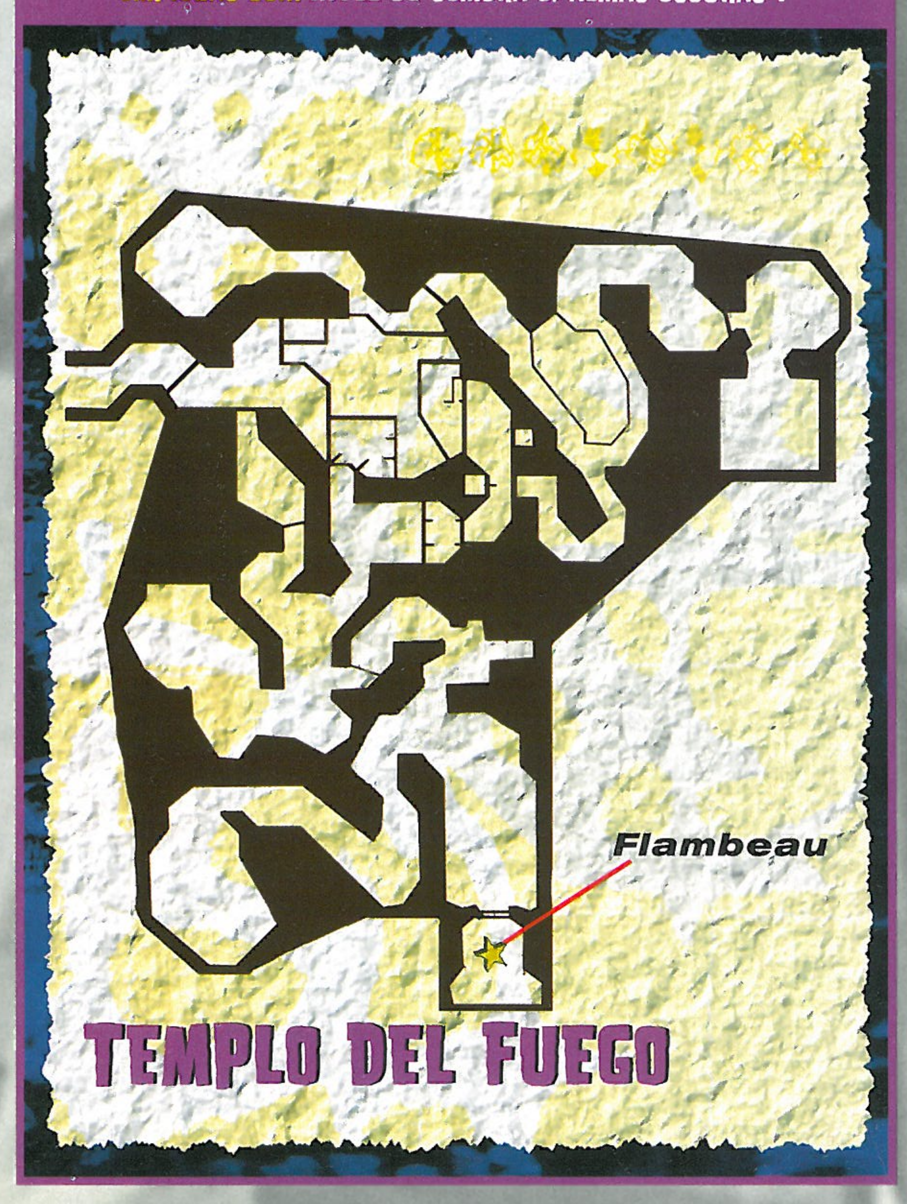
TEMPLO DEL FUEGO

Aquí te encontrarás con múltiples entradas. Los **túneles subacuáticos hacen círculos** y vuelven a encontrarse cerca de una rampa que, vuelve a la habitación del principio, o lleva a otro cruce donde los túneles se separan otra vez. Yendo por la derecha de este cruce hay una catarata. El camino de la izquierda, sin embargo, lleva a otra bifurcación, que a la izquierda, conduce a una **Puerta Ataúd de nivel 5**, mientras que a la derecha lleva a una de esas **puertas de piel**. Como de momento no puedes abrirlas, vuelve a la habitación principal, siguiendo la rampa circular hasta la siguiente entrada bifurcada. A la izquierda verás otra de esas puertas con **signo rojo**, y a la derecha, una habitación con una poza y otro túnel. El túnel termina en una abertura que permite a ShadowMan agarrarse a una plataforma con un Cadeaux. La poza es lo suficientemente ancha como para que ShadowMan se zambulla en ella, así que tírate y sigue por el túnel hasta aparecer en otra habitación.

En medio de las dos cataratas hay un pasillo que conduce a un gran **patio de piedra**, donde verás a









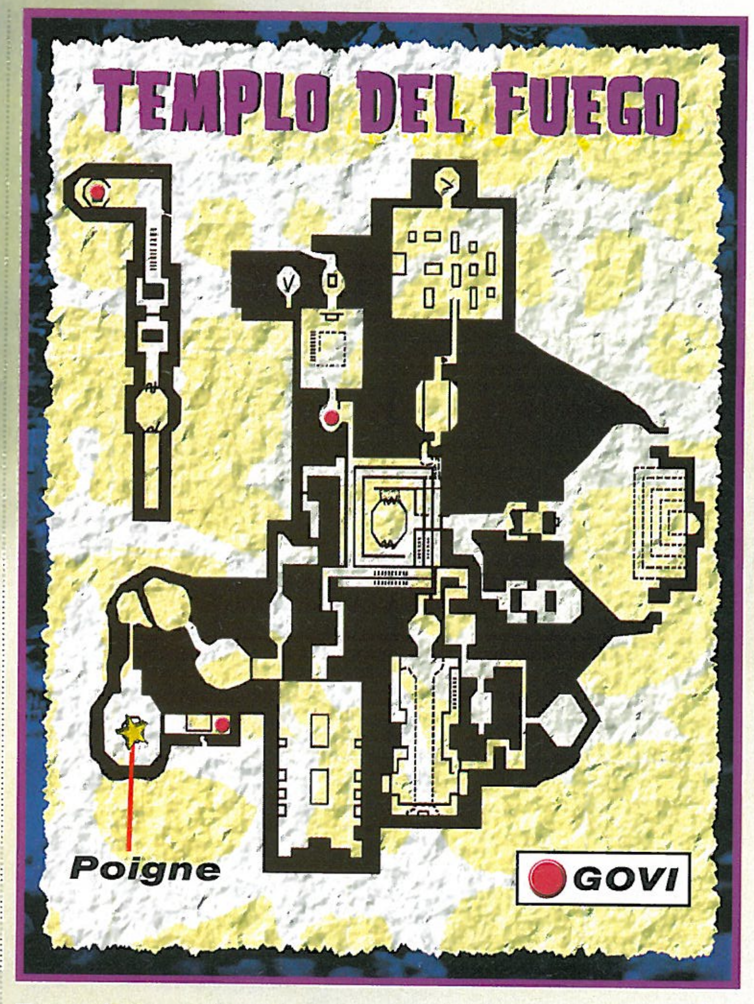
TEMPLO DEL FUEGO

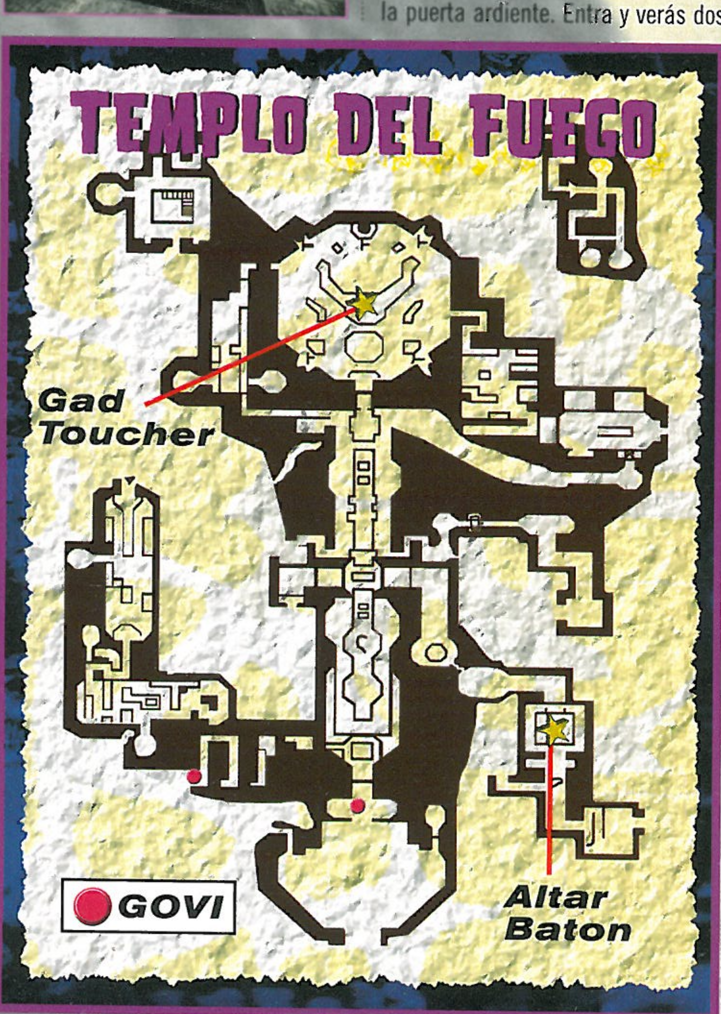






dos **extrañas criaturas de femeninas formas**, que permanecen inertes. Acostúmbrate a ellas, porque **son las dos primeras Sisters of Blood** que encontrarás. Pulsa el interruptor que hay en la pared, entre ellas, y observa cómo se levanta el suelo del patio. Ahora es cuando las bichas cobran vida. Machácalas con el método habitual: **dando vueltas alrededor de cada una, y esquivando sus arcos de luz.** Verás un **Govi** dentro del muro que aún no puede ser recogido. Vuelve a la sala de las cataratas y sube de nuevo por la rampa que da la vuelta al recinto. Revienta la puerta del muro que tiene el mismo símbolo que encontraste en la puerta ardiente. Entra y verás dos Sisters más. Entra por la puerta y estarás en un lugar con pinchos que salen del suelo y **máscaras escupefuego.** Encuentra el camino menos peligroso, hasta dar con un nuevo interruptor que elevará, en el patio de piedra, el segundo grupo de plataformas ascendentes. Púlsalo y, sí, las Sisters despertarán, pero no intentes cargártelas desde lo alto, porque vuelan que da gusto. Una vez eliminadas, vuelve a la habitación de las cataratas. Continúa con tu eterna subida por la rampa y afronta todo lo que venga, pulsando interruptores y eliminando Sisters, hasta que toda la estructura del patio de piedra haya subido. Recuerda que debes encontrar un Govi por este nivel, así que mantén los ojos abiertos. Deberías localizar un Govi en el lado opuesto del interruptor de la cámara cuadrada. Los puzzles no son difíciles, así que debes preocuparte más de las **Sisters, que aparecen cada vez en mayor número.**







NIVEL 9

PRIMER GAD: TOUCHER

Sabrás que has terminado con las habitaciones y los interruptores, cuando las plataformas ascendentes hayan formado una escalera y las llamas de arriba del todo se extingan. Llegando a lo más alto de esta escalera recibirás otra **conexión para el Oso de Luke en el menú de fases**, mejor, porque volverás aquí más de una vez. Donde estaban las llamas ahora hay un Govi y una **puerta con forma de ojo** que lleva a una sala con guadañas rotatorias y péndulos oscilando. La clave es esperar el momento adecuado, porque los péndulos pueden mandarte a los fosos de lava que hay abajo. La siguiente habitación tiene una plataforma que deberás utilizar para llegar al otro lado. El único peligro es caer en la lava de abajo. La siguiente habitación es relativamente fácil, excepto porque el puente tiende a caerse, así que, cuidado. Podrás ver **cuatro Govis** de momento inaccesibles, así que céntrate en pasar el puente a saltos. Entra por los dos siguientes "ojos" y verás un sitio enorme lleno de lava y plataformas. Salta a la plataforma más grande de abajo y verás **cinco interruptores.** Púlsalos uno por uno en el sentido de las agujas del reloj, o en sentido contrario. El objetivo es que el semicírculo de metal de arriba vaya bajando poco a poco hasta tu nivel. Recuerda que cada vez que pulses un interruptor pueden aparecer Sisters. Cuando hayas completado la secuencia verás **bajar el semicírculo para unirse al otro de abajo**, formando un círculo completo (no, si en geometría somos unas máquinas). Camina hacia el círculo e introdúcete en él. Verás una transformación de ShadowMan, una escena con nuestro protagonista elevándose y absorbiendo rayos de poder vudú. Cuando de nuevo ponga los pies en el suelo, verás que tiene un **tatuaje en los brazos.** Has obtenido el **Gad Toucher,** que te permite **tocar (con las manos) cualquier objeto ardiente** (como las puertas con llamas que antes quemaban a ShadowMan).







Ahora puedes volver y abrir todas esas puertas, incluyendo la de la habitación en la que estás. Sigue el camino que abre esta puerta y encárate a la media docena de Sisters que encontrarás revoloteando. Tu objetivo ahora es **colgarte de la repisa en llamas** que hay en lo más alto de la habitación y trepar hasta la puerta, que te llevará hasta otro Govi. Una vez conseguido esto, vuelve a la cámara principal y cruza las plataformas. Ve hasta el otro lado de la habitación donde verás un **muro de fuego.** Aquí puedes agarrarte a la repisa en llamas, deslizarte hasta la derecha y encaramarte a la puerta. Con un poquito que busques, encontrarás otro Govi. Ahora lo único que debes hacer es visitar a Nettie con el Oso.



PASOS RÁPIDOS

- *Elevar las plataformas del patio de piedra activando seis interruptores.*
- *Recoger un Alma Oscura.*
- *Subir la escalera y recoger otro Alma Oscura.*
- *Pasar los péndulos oscilantes.*
- *Entrar en la sala del Gad y obtener el Gad Toucher.*
- *Recoger dos Almas Oscuras encerradas en habitaciones diferentes a la sala del Gad.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 13.*
- *Gad Toucher*

NIVEL 10

ENTRADA AL ASILO 2

Una vez con el Gad Toucher en tu poder y habiendo encontrado todos los ítems que ahora puedes coger en el Templo del Fuego, vuelve al **foso de la entrada al Asilo.** La primera vez que estuviste aquí, yendo a la izquierda y pasadas las peligrosas puertas "estampagentes", encontrarías unas tuberías en llamas que no podías cruzar. Ahora, con el Toucher, puedes trepar a ellas. Simplemente salta, agárrate y ponte en el lado opuesto del bloque. Ya en el otro lado, sigue adelante y ten cuidado con los carniceros que esperan en la habitación. Dispara también a los **Duppies** que veas, porque te pueden quitar energía. Aquí puedes tomar dos direcciones: izquierda o derecha (también somos unas máquinas en coordinación corporal). A **la derecha hay un Govi y algunos Cadeaux.** Suponemos que llegados a este punto habrás llegado a los **100 Cadeaux.** Si vas al **Templo de la Vida** podrás "canjearlos" por una **celdilla extra** de energía. Puedes hacerlo cada vez que consigas 100 Cadeaux. Tendrás que enfrentarte a una nueva escuadrilla de carniceros. Entra al **Organ Grinder** (Organillero). Encontrarás tres carniceros normales, otros con motosierra y un francotirador. Al fondo de la habitación de la izquierda hay unos Deadsiders encerrados en jaulas. Cárgatelos si






GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
NINTENDO ACCIÓN
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
HOBBY PRESS
CONSÍGUELA A PARTIR DEL 30 DE NOVIEMBRE EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

NIVEL 10 (continuación)

ENTRADA AL ASILO 2

ENTRADA ASILO 2

GOVI



tienes que hacerlo y camina algo más para encontrar un Govi. Ahora deberías subir al **nivel 4 en el Shadowmeter.** Llegando al final del hall tendrás que elegir entre izquierda o derecha. Si vas a la derecha verás aquella plataforma suspendida en el aire que contenía un Govi, en la entrada al Asilo. Puedes saltar a la cornisa y deslizarte, o saltar hacia ella y caminar cual funambulista. Cuando llegues a la plataforma, coge el Govi. En el caso de que hagas el pato y te caigas a la parte de abajo,



simplemente vuelve a la entrada con tuberías y hazlo todo de nuevo. Al otro lado de la cornisa hay **tres Cadeaux,** así que intenta llegar hasta allí. Donde tomaste el camino de la derecha hacia la plataforma suspendida, escoge ahora el de la izquierda. De nuevo el camino se divide (y van chorrocientas bifurcaciones, qué pesaditos). A la izquierda hay una habitación de control con un par de carniceros, cárgatelos. A la derecha, un francotirador que no debería ser problema, y un Govi en la torre que preside la sala. Consíguelo.

Ahora que está todo limpito y reluciente, **vuelve al Templo del Fuego en busca del Poigne.**

PASOS RÁPIDOS

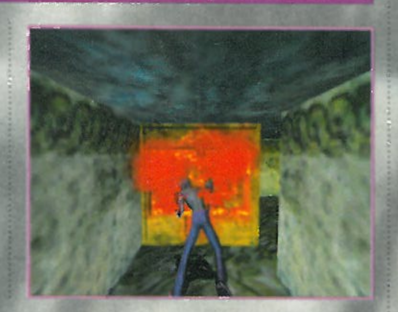
- *Tomar el camino de la izquierda desde el foso, una vez pasadas las tuberías en llamas.*
- *Recoger dos Almas Oscuras y subir al nivel 4 (15 Almas Oscuras).*
- *Recoger otras dos Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 4.*
- *Total de Almas Oscuras = 17.*
- *Gad Toucher.*

NIVEL 11

BUSCANDO EL POIGNE

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-4/ALMAS OSCURAS-15

Ve a la habitación principal del Templo del Fuego por la espiral del camino con pinchos. Al final, tras la puerta de fuego, encontrarás una **puerta Ataúd de nivel 4, tras la cual está el Poigne.**



Este objeto es especialmente útil porque **permite trepar por cualquier cascada de sangre** de las que hemos ido viendo en el juego (sí, ésas que





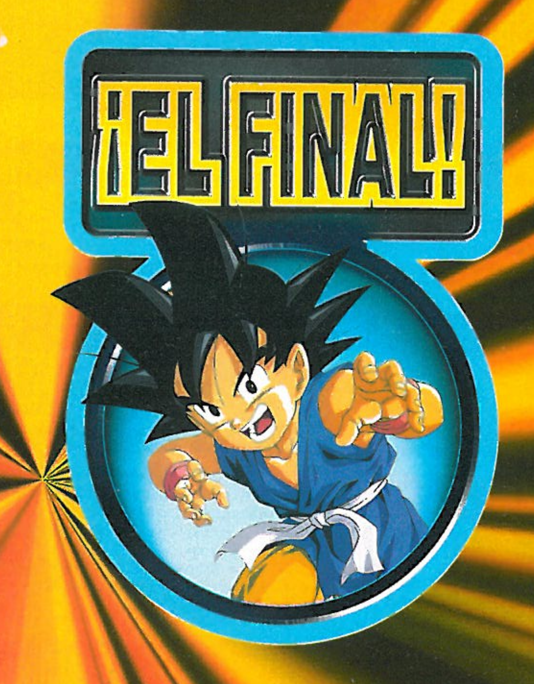
suelen tener un Govi arriba del todo). Hay **dos Govis más** en este nivel que ahora son accesibles. Uno un poco más allá de la sala donde has encontrado el Poigne y el segundo en la parte superior de la cascada de sangre que cae sobre el camino de pinchos espiral. Una vez obtenidas ambas Almas Oscuras, has terminado por aquí.

PASOS RÁPIDOS

- *Ir hasta el final de la espiral con pinchos y encontrar el Poigne bajo la puerta Ataúd de Nivel 4.*
- *Recoger dos Almas Oscuras (una en lo alto de la cascada y otra un poco más allá del Poigne).*
- *Nivel de Sombra 4.*
- *Total de Almas Oscuras = 19.*
- *Poigne y Gad Toucher.*

No te pierdas el final de la saga





DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
21
LA SERIE EN VÍDEO
EPISODIOS 61, 62, 63 y 64
¡EL FINAL!
SEGUNDA ÉPOCA
VOLUMEN 21 Episodios 61, 62, 63 y 64
TOTAL SERIE 21 VOLÚMENES

¡Completa tu colección con la última aventura!

Dragon Ball GT 2ª Época, volúmenes del 11 al 20.























NUEVAS AVENTURAS DE...
Regreso a EL-HAZARD
2ª PARTE



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33

www.mangafilms.es/dragonballGT

Pioneer

✔ Todos los juegos de Nintendo 64 puntuados ✔ Todos los precios



Ya se acercan las navidades, la época del año en la que se compran más juegos. Así que no os vendrá mal tener recopilados, puntuados y comentados todos los cartuchos de Nintendo 64 que se pueden encontrar. Si ya has elegido, bienvenido, de nuevo, al mundo de la duda.

1080° SNOWBOARDING — 94





SNOWBOARD — **8.490 PTA**
Un gran juego de carreras que puede divertir a todos los públicos.

De qué va. El simulador de snowboard por excelencia. Podéis disputar emocionantes carreras o participar en los más emocionantes concursos de acrobacias.
Por qué destaca. Las texturas de la nieve son de seda y los fondos pasan a toda velocidad. El nivel técnico es impresionante, así como la jugabilidad.
Te durará. El modo principal de competición se hace corto, pero tardaréis en dominar todas las acrobacias disponibles.

AEROGAUGE — 75





VELOCIDAD — **4.990 PTA**
Es rápido y atractivo, pero no es rival para los grandes del género.

AIRBOARDER 64 — 82




SKATEBOARD — **8.990 PTA**
Si eres un loco del skate, aquí tienes el mejor cartucho de la especialidad.

BANJO-KAZOOIE — 95





Aventura de plataformas — **9.990 PTA**
Para fans de las plataformas, con algo de experiencia.

De qué va. Obra maestra de las plataformas. Banjo y Kazooie se enfrentan a la bruja Gruntilda en una aventura perfecta.
Por qué destaca. Por la calidad de sus gráficos, la variedad de movimientos y la personalidad de los dos héroes protagonistas.
Te durará. Filosofía Rare. Hay que encontrar muchas cosas, poner en práctica muchos movimientos, solucionar un montón de puzzles. No se acaba, vamos.

ALL STAR TENNIS 99 — 88



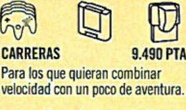

TENIS — **9.490 PTA**
Destaca por los jugadores reales y por sus excelentes animaciones.

BASS HUNTER 64 — 80



Simulador de pesca — **9.490 PTA**
Lo bueno: está bien hecho. Lo malo: va de pesca y puede que no os guste.

BEETLE ADVENTURE RACING — 93

CARRERAS — **9.490 PTA**
Para los que quieran combinar velocidad con un poco de aventura.

De qué va. Los nuevos Volkswagen Escarabajo se adueñan de la carretera en un juego donde además de correr debes romper cajas, encontrar atajos…
Por qué destaca. El nivel de detalle, sobre todo en los coches, y las posibilidades de diversión en el modo cuatro jugadores son los aspectos más destacables.
Te durará. Mucho, porque la carrera te exige velocidad y exploración, y porque el modo multijugador es brillante.

BODY HARVEST — 89




ACCIÓN 3D — **6.990 PTA**
Shoot'em up, puzzle, plataformas, conducción. Muy atractivo.

BOMBERMAN HERO — 79




Aventura — **7.990 PTA**
Bien por su aire plataformero, pero mal porque le falta un modo batalla.

BUCK BUMBLE — 79




Shooter 3D — **8.490 PTA**
Un cartucho original y entretenido al que le pierde su apartado técnico.

BUST A MOVE 3 DX — 88



Puzzle — **8.990 PTA**
Uno de los más adictivos del mundo, sobre todo si tienes buenos reflejos.

CASTLEVANIA 64 — 90



Aventura de plataformas — **11.490 PTA**
Para Jugones adolescentes hábiles, y dispuestos pasar miedo.

De qué va. De vampiros y de terror. Combina aventura, plataformas y acción, en un cartucho que lleva el mito a las tres dimensiones.
Por qué destaca. Por el aspecto tenebroso de los escenarios, las secuencias cinemáticas y la sensación de inquietud que proporciona el sonido.
Te durará. La aventura cambia según el protagonista que elijas, y además tiene tres niveles de dificultad.

CARMAGEDDON 64 — 86




Carreras — **8.490 PTA**
El mismo juego de coches que ha triunfado en PC. Con zombies, claro.

CENTRE COURT TENNIS — 89



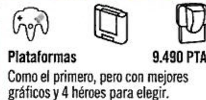

Tenis — **10.990 PTA**
El juego de tenis más divertido para tu N64. Le falla la parte técnica.

CHAMELEON TWIST — 75




Plataformas — **4.990 PTA**
Un divertido juego de plataformas con un original protagonista.

CHAMELEON TWIST 2 — 79

Plataformas — **9.490 PTA**
Como el primero, pero con mejores gráficos y 4 héroes para elegir.

COMMAND & CONQUER — 89



Estrategia — **9.490 PTA**
El primer de estrategia en tiempo real para tu N64. Atrévete con él.

CRUIS´N WORLD — 85



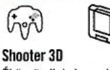
Carreras — **7.490 PTA**
Un arcade de coches divertido, fácil, rápido y sin complicaciones.

DARK RIFT — 83




Lucha — **4.990 PTA**
Su mayor novedad es la utilización de un original sistema de control.

DOOM 64 — 80


Shooter 3D — **3.990 PTA**
El "señor" de la acción subjetiva. Un clásico a un precio incuestionable.

DUAL HEROES — 60



Lucha — **9.990 PTA**
Técnicamente muy simplón, pero original planteamiento.

DUKE NUKEM ZERO HOUR — 92



Acción 3D — **9.490 PTA**
Para gente madurita, que este tipo no se anda con contemplaciones.

De qué va. A Duke por fin se le ve la cara (y el cuerpo) en un juego que mezcla acción y exploración con predominio de la primera. Hay plan también para aventureros.
Por qué destaca. Por los golpes de humor "made in Duke", por la ambientación y por el esquema de juego.
Te durará. El nivel de dificultad está por las nubes y encontrar todos los secretos te va a costar un triunfo. Y cuando te canses, modo multijugador al canto.

EXTREME G2 — 88



Velocidad — **8.490 PTA**
Impresionante a nivel gráfico, pero también difícil de jugar.

F-1 POLE POSITION 64 — 75



Carreras — **6.990 PTA**
Este juego de Fórmula 1 destaca por su increíble nivel de realismo.

F-1 WORLD GRAND PRIX — 93



Carreras — **5.990 PTA**
Para expertos pilotos de Fórmula 1. Mejor si son pacientes.

De qué va. De ganar el Mundial de F-1, con coches y pilotos oficiales y en los circuitos licenciados.
Por qué destaca. El detalle de los circuitos es impresionante, y la velocidad te va a dejar alucinado. Por supuesto, el precio lo convierte en un título imprescindible.
Te durará. Cuesta un poco hacerse con el control, y cuando lo consigas te quedará aún la parte más dura, que es vencer a unos rivales que son listísimos.

FLYING DRAGON — 88



Lucha — **8.490 PTA**
Ofrece dos innovadores modos de juego. Es de los títulos más completos.

AGRADECEMOS SU COLABORACIÓN A TIENDAS

Todos los precios corresponden a tiendas Centro Mail ☎ 902 17 18 19 ✉ www.centromail.es



F-1 WORLD GRAND PRIX II — 94




Carreras 9.490 PTA
Si os gustó la primera entrega, ésta os va emocionar.

De qué va. Participar en el Mundial de F-1, esta vez sobre 16 circuitos, y con los nuevos pilotos y coches de la temporada 98. Ganar es el objetivo, por supuesto.
Por qué destaca. El nivel de detalle y el realismo siguen siendo los protagonistas. Aumentan las opciones de juego y los modos disponibles.
Te durará. El control parece más ágil que en la primera parte y se ha suavizado la IA de los pilotos rivales.

F-ZERO X — 90




Velocidad 5.990 PTA
Para apasionados por la velocidad sin límite (y de Miyamoto).

De qué va. De poner tu nave a máxima potencia y ganar todas las copas que se te pongan a mano. Y de zurrar a los 29 pilotos rivales, que también se las trae.
Por qué destaca. Lo mejor es su increíble jugabilidad. Y la simpleza con que se desarrolla todo. Sin embargo gráficamente no es nada del otro mundo.
Te durará. Hay que ganar carreras para superar cada copa, y hay cinco copas, más un montón de opciones ocultas.

FIFA 99 — 93

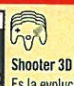




Fútbol 9.490 PTA
Para futboleros en general. Tiene todo para satisfacerlos.

De qué va. Es de los mejores juegos de fútbol disponibles. Equipos y jugadores reales, superliga europea, modo manager...
Por qué destaca. El aspecto técnico está muy elaborado, lo que le sitúa un escalón por encima de su predecesor. La jugabilidad es también otra de las claves.
Te durará. Lo que aguantes. Por torneos que no quede, desde luego. Y hasta que los ganes todos, pues...

FORSAKEN — 94


Shooter 3D 8.490 PTA
Es la evolución de los llamados "corridor games".

De qué va. Te sumerge en un intrincado laberinto de pasillos y salas, y tu misión es disparar a todo lo que se mueva al mismo tiempo que cumples ciertos objetivos.
Por qué destaca. Porque es un arcade diferente, que sin embargo se abastece de ingredientes de los mejores clásicos de la consola.
Te durará. Cuando lo superes, te espera un modo para cuatro jugadores de los que sólo sabe hacer Acclaim.

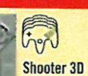
GOEMON 2 — 89






Plataformas 11.490 PTA
Plataformas y RPG, con un aire de lo más fresco. Más jugable que nunca.

GOLDENEYE 007 — 94

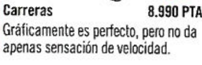



Shooter 3D 5.990 PTA
Todo el mundo debería jugar con este cartucho. Imprescindible.

De qué va. Es mucho más que un shooter subjetivo. Es estrategia, acción, aventura, con un Bond más agente secreto que nunca.
Por qué destaca. Porque no tiene defectos. Es sobresaliente en todos los aspectos, y desde luego no por él no pasa el tiempo. Además, mira qué precio...
Te durará. Lo que necesites. Porque te obliga a investigar, a ser cauteloso, a saber a quién disparar....

GT 64 — 84



Carreras 8.990 PTA
Gráficamente es perfecto, pero no da apenas sensación de velocidad.

HYBRID HEAVEN — 88



RPG-Aventura 11.490 PTA
Una apuesta arriesgada que abre la puerta a un nuevo estilo de aventuras.

IGGY´S RECKIN BALLS — 80



Carreras 7.990 PTA
Participa en este original Grand Prix, en el que los competidores son bolas.

ISS 64 — 89



Fútbol 6.490 PTA
A pesar del tiempo, sigue siendo el segundo mejor juego de fútbol.

ISS 98 — 93



Fútbol 5.990 PTA
Si te gusta el fútbol y los mitos... ¡no busques más!

De qué va. Supera con creces a la primera parte. Es el cartucho de fútbol más jugable de todos los tiempos, aunque sigue fallando en lo de siempre: nombres, equipos...
Por qué destaca. Por el control, por los gráficos, por lo fácil que es hacer jugadas espectaculares, porque es tan accesible que todo el mundo puede jugar.
Te durará. Hombre, sin alineaciones reales, y sólo con selecciones, quizá lo de la duración no está muy ajustado.

JET FORCE GEMINI — 95




Acción 3D 9.490 PTA
Para expertos en el uso del gatillo... y aventureros de pro.

De qué va. El equipo JFG, formado por dos chicos y un perro, debe liberar la galaxia de la tiranía de Mizar. eso sí, a base de láser y mucha puntería.
Por qué destaca. Porque es enorme, porque los gráficos de los personajes tienen una expresividad increíble y por la banda sonora.
Te durará. Rare hace estos juegos para duren una eternidad. Eso es lo que tardarás en descubrir todos los secretos.

KNIFE EDGE — 79





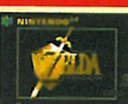
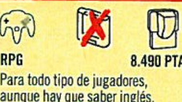

Arcade 10.490 PTA
Matamarcianos divertido y vibrante que no termina de enganchar.

KNOCKOUT KINGS 2000 — 86




Boxeo 9.490 PTA
El mejor simulador de boxeo para Nintendo 64. Real y divertido.

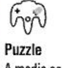
LEGEND OF ZELDA — 98

RPG 8.490 PTA
Para todo tipo de jugadores, aunque hay que saber inglés.

De qué va. Link se estrena en Nintendo 64 con la aventura más ambiciosa creada jamás para esta consola. Y puede que para cualquier sistema de videojuegos.
Por qué destaca. Por todo. No hay ningún detalle que falle, excepto que está en inglés.
Te durará. Una eternidad. Está lleno de secretos y la trama es lo suficientemente larga como para que tardes meses en acabarlo. Lo disfrutarás, seguro.

LODE RUNNER 3-D — 70



Puzzle 9.490 PTA
A medio camino entre las plataformas 2D y los puzzles. Muy discretito.

LYLAT WARS — 90

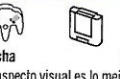



Arcade 5.990 PTA
Un arcade que no debe faltar en tu colección. Ni en la de nadie.

De qué va. Maneja por tierra y aire la nave de Fox McCloud y enfréntate a los enemigos más originales, meteoritos, robots gigantes...
Por qué destaca. Por sus espectaculares escenarios, el dinamismo de sus batallas y el sonido, que es muy vibrante. Molan las voces de los colegas.
Te durará. El sistema de avance, con rutas alternativas, puede que se te haga un poco corto. El modo 4P no está mal.

MACE THE DARK AGE — 86





Lucha 10.990 PTA
El aspecto visual es lo mejor, pero el control no acaba de ser fluido.

MARIO GOLF 64 — 88





Golf 9.490 PTA
Uno de los juegos de golf más divertidos que hemos probado.

MARIO KART 64 — 93




Carreras 5.990 PTA
El juego de coches más divertido del universo Nintendo.

De qué va. Mario y compañía conducen rápidos karts por diferentes circuitos y no se andan con chiquitas a la hora de utilizar ítems.
Por qué destaca. La jugabilidad es su punto fuerte. Además, tiene el modo multiplayer más celebrado de la gran N.
Te durará. Sigue siendo de los mejores, y fíjate si ha pasado tiempo. Así que cuando te canses, no tienes más que dejar pasar unos días... y lo volverás a coger con más fuerza.

MARIO PARTY — 90




Tablero 9.490 PTA
Imprescindible cuatro amiguetes, cuatro hermanos, multitud...

De qué va. Tiene una dinámica muy especial. Es un juego de tablero, con dados y avance por turnos, pero está lleno de minijuegos y sorpresas.
Por qué destaca. De nuevo compiten los héroes de Nintendo entre sí. El aspecto gráfico es muy brillante.
Te durará. Pues hay plataformas, carreras, peleas, curiosidades, premios... Pero eso sí, te recomendamos jugarlo en compañía. Si no puede hacerse aburrido.

MICROMACHINES 64 TURBO — 90



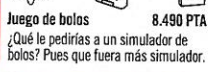


Carreras 9.490 PTA
Para los forofos del estilo Mario Kart, pero mucho más alocado.

De qué va. Carreras de minivehículos por circuitos tan originales como una playa, un estanque o un laboratorio de química.
Por qué destaca. Por la velocidad, por el aspecto y variedad de los vehículos y por la cantidad de modos de juego.
Te durará. El entretenimiento es uno de sus puntos fuertes gracias a los modos de juego, que alargan y alargan las horas de diversión. ¡¡Pueden jugar ocho a la vez!!

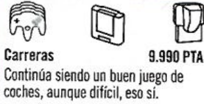
MILO´S ASTRO LANES — 69





Juego de bolos 8.490 PTA
¿Qué le pedirías a un simulador de bolos? Pues que fuera más simulador.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP — 85



Carreras 9.990 PTA
Continúa siendo un buen juego de coches, aunque difícil, eso sí.

MISSION:IMPOSSIBLE — 91






Aventura de espías 7.490 PTA
Para agentes secretos en ciernes y aventureros exquisitos.

De qué va. Conversión de la popular película del mismo título en la que sólo falta nuestro amigo Tom Cruise.
Por qué destaca. Por lo bien hilvanado que está el argumento, por la traducción de los textos y el doblaje de las voces. Quedan muy chulas, la verdad.
Te durará. Algunas fases son muy fáciles y en otras te las verás y desearás para sobrevivir. Digamos que duración media, según el tipo de jugador.

MONACO GP RACING 2 — 93



Carreras 9.490 PTA
Recomendado pilotos de Fórmula 1. Se garantiza máximo realismo.

De qué va. Es el rival más duro de los F-1 de Nintendo. Lo mejor es que nos permite diseñar nuestra propia escudería, aunque no tiene nombres reales.
Por qué destaca. Por el realismo de las carreras, por la facilidad de manejo de los monoplazas, por la inclusión de una especie de modo manager.
Te durará. Múltiples modos de juego, posibilidad de cambiar casi cada aspecto del coche, muy completo de opciones...

NAGANO WINTER OLYMPICS 98 — 86






Deportes 9.990 PTA
Gran simulación de las olimpiadas de invierno, pero un poco antiguo...

NASCAR '99 — 60




Carreras 7.990 PTA
Bastante completo en cuanto a opciones, pero aburridillo.

NBA COURTSIDE — 93



Baloncesto 5.990 PTA
Sólo es necesario que os guste un poquito el baloncesto.

De qué va. De emular a las estrellas de la NBA en un formidable simulador que ofrece baloncesto del bueno.
Por qué destaca. Por el nivel de resolución alcanzado (sin Expansion, que tiene mérito), el grado de realismo y el sencillo control, que lo hace fácil de jugar.
Te durará. Es un simulador divertido, completo y a muy buen precio. Responderá a cualquier nivel de exigencia y no defraudará absolutamente a nadie.

NBA HANGTIME — 86




Baloncesto 11.490 PTA
Destaca por lo espectacular de sus mates y por la filosofía arcade.

NBA JAM 2000 — 92



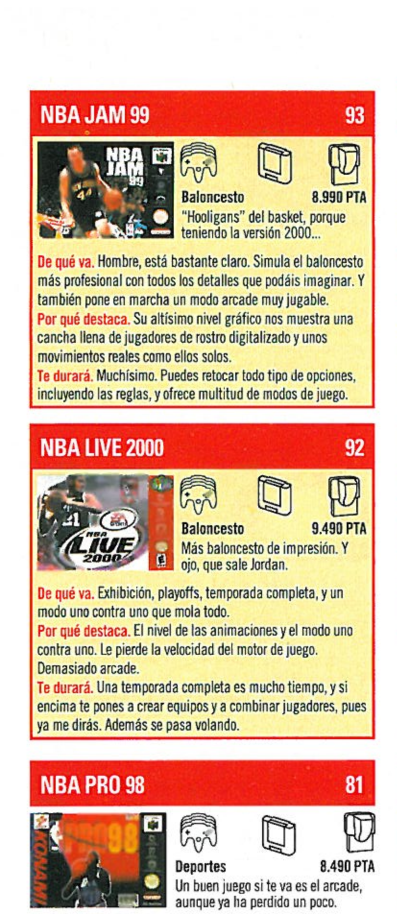
Baloncesto 9.490 PTA
A partes iguales, para forofos de la simulación y del arcade.

De qué va. Pues tiene dos modos de juego perfectamente diferenciados: arcade, en plan Jam total, y simulación, donde se impone el juego más realista.
Por qué destaca. El Jam se desarrolla a una velocidad que permite disfrutar con los mates y el ritmo. La parte de simulación es mucho más seria.
Te durará. Incluye además un modo manager general y otro para crear tu jugador con el que podrás hacer birguerías.

NBA LIVE 99 — 89




Baloncesto 7.990 PTA
Es muy bueno, pero no llega al nivel que acostumbra EASports.



NBA JAM 99 — 93

Baloncesto — 8.990 PTA

"Hooligans" del basket, porque teniendo la versión 2000...

De qué va. Hombre, está bastante claro. Simula el baloncesto más profesional con todos los detalles que podáis imaginar. Y también pone en marcha un modo arcade muy jugable.
Por qué destaca. Su altísimo nivel gráfico nos muestra una cancha llena de jugadores de rostro digitalizado y unos movimientos reales como ellos solos.
Te durará. Muchísimo. Puedes retocar todo tipo de opciones, incluyendo las reglas, y ofrece multitud de modos de juego.

NBA LIVE 2000 — 92



Baloncesto — 9.490 PTA

Más baloncesto de impresión. Y ojo, que sale Jordan.

De qué va. Exhibición, playoffs, temporada completa, y un modo uno contra uno que mola todo.
Por qué destaca. El nivel de las animaciones y el modo uno contra uno. Le pierde la velocidad del motor de juego. Demasiado arcade.
Te durará. Una temporada completa es mucho tiempo, y si encima te pones a crear equipos y a combinar jugadores, pues ya me dirás. Además se pasa volando.

NBA PRO 98 — 81

Deportes — 8.490 PTA

Un buen juego si te va es el arcade, aunque ya ha perdido un poco.

NFL QBC 99 — 89

Deportes — 8.990 PTA

Es lo más jugable y realista que se haya hecho en fútbol americano.

NHL 99 — 89







Deportes — 8.490 PTA

Exquisito nivel técnico y mucha jugabilidad para este hockey.

NHL BREAKAWAY 99 — 79



Deportes — 8.990 PTA

Más arcade que simulador. Se queda corto en opciones.

OFF ROAD CHALLENGE — 86

Deportes — 8.990 PTA

Es demasiado parecido a su anterior entrega, y se basa más en el arcade

OLYMPIC HOCKEY 98 — 84

Deportes — 3.990 PTA

Muy parecido al Gretzky, pero mejor en opciones y movimientos.

PILOTWINGS 64 — 91

Simulador aéreo — 5.990 PTA

Para los que quieran disfrutar de la sensación de volar.

De qué va. Debemos manejar distintos aparatos voladores y cumplir los objetivos que nos vaya proponiendo la consola en un simulador superjugable.
Por qué destaca. Es un simulador que ofrece una jugabilidad altísima, además de una calidad en los escenarios fuera de toda duda.
Te durará. Con la opción para cuatro jugadores la cosa se puede alargar. Pero en solitario no dura mucho.

PENNY RACERS — 76



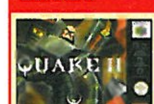




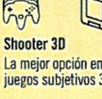
Carreras — 9.990 PTA

A esta carrera le falta calidad, aunque el aspecto de los coches mola.

QUAKE 64 — 91







Shooter 3D — 3.990 PTA

Sin mirar el precio, sigue siendo una oferta muy tentadora.

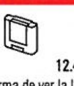
De qué va. Hombre, pues de un señor, tú, que camina solito por habitaciones y pasillos llenos de monstruos agresivos y peligrosos. Todo consiste en disparar como un bestia.
Por qué destaca. Su gran nivel técnico lo eleva sobre otros Shooters anteriores, y además emplea una rutina fantástica para la inteligencia de los enemigos.
Te durará. Tirando a poco, pues aunque el número de niveles sea suficiente, no permite opciones multijugador.

QUAKE II — 94









Shooter 3D — 9.490 PTA

La mejor opción en cuanto a juegos subjetivos 3D.

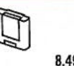
De qué va. Como el título anterior, eres un marine que debe limpiar todos los lugares por donde pase. Dispara, escóndete, dispara y avanza.
Por qué destaca. Muestra un altísimo nivel en cuanto a jugabilidad e inteligencia artificial, y un apartado sonoro que raya la perfección.
Te durará. Cuanto quieras, siempre que tengas algún compañero con el que disfrutar de sus opciones multijugador.

RAKUGA KIDS — 84

Lucha — 12.490 PTA

Una peculiar forma de ver la lucha. Pero no es tan bueno para pagar eso.

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR — 70



Arcade — 8.490 PTA

Se salva por la música cañera y las partidas a tres jugadores a la vez.

RAYMAN 2 — 95



Aventura de plataformas — 9.490 PTA

Pese a su imagen infantil, es un juego para todos.

De qué va. Ayuda a Rayman a liberar su mundo y condúcele por escenarios sorprendentes en los que encontrarás personajes y situaciones de lo más variopinto.
Por qué destaca. Por la solidez de los escenarios, por la jugabilidad y por la expresividad de todos los personajes que aparecen.
Te durará. Es largo, muy largo, más aún si te detienes a recoger todos los secretos. Hay 1000 Lums nada menos...



Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡Están aquí!!!



















Por sólo 950 PTA

Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

Los más vendidos
de Nintendo 64

En U.K.

1. Rugrats: Treasure Hunt
2. Rayman 2: The Great Escape
3. Mario Golf 64
4. Duke Nukem Zero Hour
5. Goldeneye 007

Fuente: CTW

En USA

1. Donkey Kong 64
2. WWF WrestleMania 2000
3. Gauntlet Legends
4. Jet Force Gemini
5. Donkey Kong Pack (consola)

Fuente: www.ebworld.com

En España

1. ShadowMan
2. Hybrid Heaven
3. Mario Golf 64
4. Goldeneye 007
5. Star Wars: Episode 1Racer
6. Mario Kart 64
7. Mario Party
8. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
9. Turok 2: Seeds of evil
10. Tonic Trouble

Fuente: Centro Mail

El Pulso

GAME BOY/ GAME BOY COLOR

1.	Legend of Zelda DX	=	10
2.	Super Mario Bros. DX	=	6
3.	Pokemon	N	1
4.	R-Type DX	3	4
5.	WarioLand 2	4	10
6.	Conker's Pocket Tales	5	5
7.	V-Rally GBC	6	9
8.	Turok Rage Wars	N	1
9.	All Star Tennis 99	7	5
10.	Tetris DX	=	11
11.	Mario Golf	N	1
11.	Game & Watch Gallery 2	=	10
12.	Bugs & Lola Bunny	=	12
13.	Super Mario Land 3	=	6
14.	Bust a Move 4	=	5
15.	Lucky Luke	=	8
16.	Donkey Kong Land 2	=	6
17.	Turok 2	8	13
18.	Hollywood Pinball	17	6
19.	Duke Nukem	N	1
20.	NBA Pro 99	19	2

NINTENDO 64

1.	The Legend of Zelda	=	12
2.	ShadowMan	=	3
3.	Star Wars Episode 1 Racer	=	6
4.	Quake II	=	5
5.	Jet Force Gemini	N	1
6.	F-1 World Grand Prix II	5	5
7.	World Driver Championship	9	2
8.	Turok 2	6	14
9.	GoldenEye 007	7	26
10.	Beetle Adventure Racing	8	8
11.	Mario Kart 64	=	6
12.	V-Rally 99	10	13
13.	Banjo-Kazooie	=	16
14.	Super Mario 64	=	6
15.	Rayman 2	N	1
16.	Tonic Trouble	15	3
17.	NBA Jam 2000	N	1
18.	F-1 World Grand Prix	=	15
19.	Rogue Squadron	=	11
20.	Mario Golf 64	17	3

REVOLT 82






CARRERAS **9.490 PTA**
Coches radiocontrol a toda velocidad por escenarios de lo más pinturero.

ROGUE SQUADRON 89





Shooter 3D **9.490 PTA**
El universo Star Wars da la cara en un shooter superadictivo.

SCARS 89



Carreras **5.990 PTA**
¿A que nunca has pilotado un coche con forma de león, rinoceronte...?

SHADOWMAN 93



Aventura de terror **10.490 PTA**
Para mayores de 15 años con ganas de pasar mucho miedo.

De qué va. Mike LeRoi utiliza sus poderes vudú para acabar con los asesinos en serie que pretenden convertir el mundo en una Zona Muerta.
Por qué destaca. El argumento está muy bien trabajado, los escenarios dan miedo, los textos sobrecogen y los gráficos son una pasada.
Te durará. Es largo y muy atrayente, y está lleno de secretillos que eternizarán la partida.

SILICON VALLEY 85

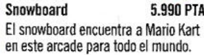




Estrategia **8.990 PTA**
Un reto inteligente, con personajes de lo más original. Textos en castellano.

SNOWBOARD KIDS 87



Snowboard **5.990 PTA**
El snowboard encuentra a Mario Kart en este arcade para todo el mundo.

STAR WARS EPISODE 1 RACER 93





Velocidad **9.490 PTA**
Si te gusta la velocidad (y encima eres un forofo de los Star Wars)...

De qué va. Participa en las carreras de Podracers y siente exactamente lo mismo que los pilotos galácticos en las escenas más espectaculares de la película.
Por qué destaca. Es rápido, frenético y divertido. Mucho más que una simple carrera.
Te durará. La curva de dificultad no está bien estudiada, ya que enseguida te plantas ante los circuitos finales del juego. Eso sí, aquí te las verás y desearás.

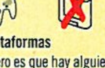
STARSHOT 86






Aventura 3D **6.990 PTA**
Una aventura deliciosa e imaginativa a un precio muy sugerente.

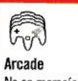
SUPER MARIO 64 97

Plataformas **7.990 PTA**
¿Pero es que hay alguien que todavía no lo tenga?

De qué va. Eh, es Super Mario, es la irrupción de las 3D en el campo de las aventuras, es, todavía, de lo mejor que puedes comprar para tu N64.
Por qué destaca. Por todo, pero especialmente porque se adelantó a su tiempo. Años después, continúa siendo imprescindible.
Te durará. No es fácil, eso seguro. Y hay que visitar muchos mundos, y está en inglés...

SUPERMAN 40



Arcade **8.990 PTA**
No se merecía el superhéroe de acero. un juego tan mediocre.

TETRISPHERE 89





Puzzle **6.990 PTA**
Un Tetris en 3D, adictivo, original y brillante. ¿Lo recordáis?

THE NEW TETRIS 91



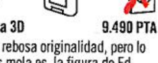


Puzzle **9.490 PTA**
Forofos de toda la vida de Tetris y quien se quiera estrenar.

De qué va. De encajar piezas, pero esta vez se añaden nuevos retos y un modo multijugador superdivertido.
Por qué destaca. Por la regeneración de su propio esquema, por el modo multijugador, que no deja títere con cabeza y por los retos que incorpora.
Te durará. Uno de los objetivos consiste en descubrir las maravillas del mundo. Y para abrir la segunda hay que alcanzar las 5000 líneas o algo así.

TONIC TROUBLE 89





Aventura 3D **9.490 PTA**
El juego rebosa originalidad, pero lo que más mola es la figura de Ed.

TOP GEAR OVERDRIVE 85

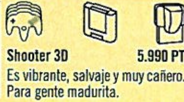




Carreras **9.990 PTA**
Un juego de coches bien plantado, que te exige conducción técnica.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL 95





Shooter 3D **5.990 PTA**
Es vibrante, salvaje y muy cañero. Para gente madurita.

De qué va. De eliminar a todos los dinos que te salgan al paso. Tiene unas dosis de adicción que marcarán una época.
Por qué destaca. Por el nivel de definición de los gráficos, por la variedad de armas, por lo que barrió a la primera parte y porque fue el primero en incorporar Expansion Pak.
Te durará. El nivel de dificultad es excesivo, pero el control no ofrece problema alguno, así que te tirarás todo el tiempo disfrutándolo.

TWISTED EDGE 72





Snowboard **8.990 PTA**
Un intento digno de competir con «1080°», pero la falta chispa.

V-RALLY 99 92




Carreras **7.490 PTA**
Si te molan los rallys, y eres habilidoso con el volante...

De qué va. De competir en el campeonato del mundo de rallys, con los coches oficiales, en circuitos variadísimos y bajo lluvia, nieve o un sol de justicia.
Por qué destaca. Por la velocidad y el dinamismo de la competición. Por el nivel de detalle de los coches.
Te durará. No es fácil hacerse con los controles. Se exige mucha técnica y un control adecuado. Necesitarás tiempo para cogerle el tranquillo.

WAIALAE COUNTRY CLUB 70




Golf **5.990 PTA**
Un buen simulador de golf que se queda cortísimo técnicamente.

WAVE RACE 64 94





Carreras **5.990 PTA**
Si eres fan de los deportes de agua, y si no tampoco importa...

De qué va. Es una carrera de motos de agua, emocionante y muy real, que te sorprenderá por su calidad técnica.
Por qué destaca. Las animaciones de los cacharros, la sensación de viajar a toda velocidad sobre el agua, el oleaje. Te impresionará, aunque ya tenga un tiempecito.
Te durará. Lamentablemente le faltan circuitos, pero entre las acrobacias y la carrera pura andarás bien servido. Tampoco es muy facilito, que conste.

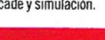
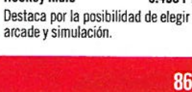
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 98 80







Hockey hielo **9.490 PTA**
Destaca por la posibilidad de elegir arcade y simulación.

WETRIX 86








Puzzle **6.490 PTA**
Construye presas, lagos y evita que se escape el agua en este Tetris.

WIPEOUT 64 86






Estrategia **9.490 PTA**
La conversión ha llegado tarde, pero técnicamente está muy bien.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP 92







Carreras **9.490 PTA**
Para conductores con ganas de Gran Turismo...

De qué va. De carreras, claro. De vehículos que imitan con pericia los superturismos reales americanos. Circuitos urbanos, que quede claro.
Por qué destaca. Gráficamente es el juego de coches más espectacular. El modo campeonato, con la posibilidad de cambiar de escudería, es genial.
Te durará. La dificultad es alta, y la IA de los rivales te pondrán muy chungo escalar en el ranking.

WORMS ARMAGEDDON 88



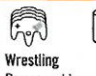
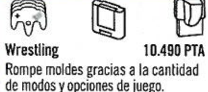




Estrategia **8.490 PTA**
Estrategia con un toque arcade, muy recomendable para varios jugadores.

WWF ATTITUDE 88



Wrestling **10.490 PTA**
Rompe moldes gracias a la cantidad de modos y opciones de juego.



Nintendo



NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR

www.centromail.es



NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK 19.900

GAME BOY COLOR 12.490
PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN

GAME BOY POCKET 7.990
AMARILLO / AZUL / NEGRO / ROJO / ROSA / TRANSPARENTE / VERDE



C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 2.990

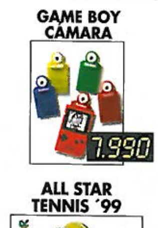
MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB 990
GRIS / AMARILLO / AZUL / ROJO



MEMORY EXPANSION PAK 4.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 7.990



GAME BOY CÁMARA 7.990



GAME BOY PRINTER 9.490



MALETIN LOGIC 3 MY ORGANIZER 2.990
GRIS / PURPLE



CARMAGEDDON 64 8.490

DONKEY KONG + MEMORY 12.990

DUKE NUKEM ZERO HOUR 9.490

ALL STAR TENNIS ´99 5.990

CARMAGEDDON 5.990



DUKE NUKEM 5.990



F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990



GOLDEN EYE 007 5.990



HYBRID HEAVEN 11.490

F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990

FIFA 2000 5.990

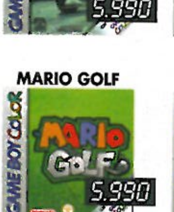
LOONEY TUNES 5.990



JET FORCE GEMINI 9.490

MAGICAL TETRIS CHALLENGE 9.490

MARIO GOLF 9.490



MARIO GOLF 5.990





MISSION: IMPOSSIBLE 5.990



PAC-MAN 5.990



MARIO KART 64 5.990

MONACO G.P. RACING SIM. 2 9.490

NBA JAM 2000 9.490



POKÉMON AZUL 5.990

POKÉMON ROJO 5.990



STAR WARS: EPISODE 1-RACER 5.990



NBA LIVE 2000 9.490



QUAKE 64 3.990

QUAKE II 9.490



SUPER MARIO BROS. DELUXE 5.990



TARZÁN 5.990





THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990

RE-VOLT 9.490

READY 2 RUMBLE BOXING 9.490

RUGRATS: TREASURE HUNT 10.490



TOCA TOURING CAR 5.990

TOM & JERRY 5.990



TUROK: RAGE WARS 5.990



SHADOWMAN 10.490

STAR WARS: EP. 1-RACER 9.490

SUPER SMASH BROS. 9.490



THE LEGEND OF ZELDA 8.990

THE NEW TETRIS 9.490



TONIC TROUBLE 9.490

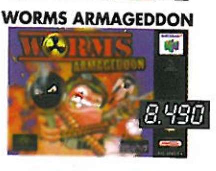


TUROK: RAGE WARS 9.490





WORLD DRIVER CHAMP. 9.490



WORMS ARMAGEDDON 8.490

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



IVA INCLUIDO

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
○ Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
○ • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
○ Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
○ Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
○ Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
○ Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 25 ✆971 399 101 NUEVO CENTRO
BARCELONA
Barcelona
○ • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVA DIRECCIÓN
○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 NUEVO CENTRO
Barberá del Vallés C.C. Barcentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
○ Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
○ Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
○ Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
○ Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
○ Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
○ Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
○ Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
○ Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
○ Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPÚZCOA
○ San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
○ Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 NUEVO CENTRO
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
○ Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
○ Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
○ • C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
○ • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 827 100 NUEVO CENTRO
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 NUEVO CENTRO
○ Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
○ • C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
○ Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
○ Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
○ Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
○ Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
○ Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
○ Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
○ Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
○ Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
○ Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
○ Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
○ Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
○ Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
○ Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
○ Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
○ Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
○ Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia NUEVO CENTRO
○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
○ • C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
○ Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
○ Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
○ Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
○ • C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
○ • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

Trucos en clave Nintendo

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Command&Conquer

N64

Tenemos algunas estrategias que podrían ayudaros a convertiros en el próximo Napoleón.

Por ejemplo, hay unas cuantas cosillas importantes a la hora de atacar, como **mezclar la infantería haciendo grupos con Minigunners y Grenadiers** juntos para que tengan un alto poder ofensivo y defensivo. Eso sí, nunca ataques con ellos a los vehículos pesados o los atropellarán sin más. Mantente lejos también de los lanzallamas enemigos si no quieres ir de parrillada al campo (de batalla). A todo esto se le puede dar la vuelta e intentar atacar la infantería enemiga arrollándolos con vehículos o en ataques abrasadores.







Maniobra de distracción

Como maniobra de distracción siempre está bien **llevar unidades fuertes a la línea de fuego** para que el enemigo se centre en ellas. De este modo, el resto de unidades podrá atacar con más libertad el objetivo deseado.

Destruir instalaciones

Si lo que te interesa es destruir sus instalaciones, también podemos contarte algo. No intentes capturar muchas estructuras enemigas, pues es demasiado difícil. Es más práctico destruirlas. Y hablando de eso, la **primera construction que has de "petar" es el Construction Yard.** Es la única manera de que no puedan reconstruir su base. Lo siguiente sería **cortar el suministro eléctrico haciendo volar sus Power Plants** para que los edificios mejor defendidos no puedan ser utilizados.

Estrategias defensivas

Pasando a estrategias defensivas, lo más apropiado es **edificar el Construction Yard en el centro,** construir más estructuras alrededor, y rodearlo todo ello con Sanbag Walls o Chain Link Fence, dejando estrechas salidas en cuyos lados colocaremos Guard Towers, muy versátiles ellas. También debes construir alguna torre junto a las instalaciones para defenderlas, ya que son más resistentes que las unidades convencionales. Por último, construye varias barreras de Sandbag Walls frente a tus torres. Así es imposible que el enemigo pueda disparar, quedando en el punto de mira de las Guard Towers.

Earthworm Jim

GBC

Directamente desde la redacción de Nintendo Acción y conseguidos por Jimmy, estos preciosos passwords.

Jimmy (allí al fondo y totalmente desentonado): Tengo un gusanazo vestido de azuuul, con su pistolita y su gramenuuuul.

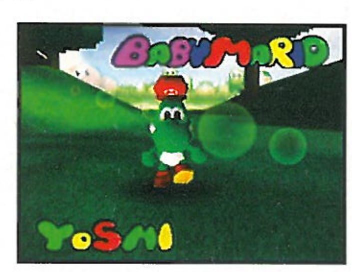
Laboratory	Graveyard	Fish
BDWBBB	BDWM7B	BDWM7B
BBBBBB	BBBBBB	BBBBBB
BBLDZZ	BBVHL7	BGBGNV



Mario Golf 64

N64

Ya, ya van saliendo truquejos interesantes para hacer el golferas junto a Mario y sus compañeros de trabajo...



Por ejemplo: Siempre está bien saber que si haces un tiro perfecto (Nice Shot) mientras utilizas uno de los escasos Power Shots que te dan, el tiro no contará como Power Shot, quedándote con tantos como tenías.

Y ahora una de passwords: Para acceder a la pantalla de contraseñas, debes situarte sobre Clubhouse en el menú principal y mantener pulsado Z + R para pulsar luego A. La opción Code Entry aparecerá en el siguiente menú. Ah, claro, las contraseñas.

Camp Hyrule Cup 1 y descubrir a Donkey Kong:
0EQ561G2
Camp Hyrule Cup 2:
5VW689066
Nintendo Power Tournament:
KPXWN9N3





N64

MARIO PARTY

Con este magnífico trapicheo para conseguir estrellas que te vamos a narrar, vas a poder montarte tu propio observatorio. Pero necesitas dos mandos, no se te olvide.

Al llegar al último turno en las modalidades **Warp Pipe o Mini Game Stadium,** asigna con el mando 1 un jugador a cada mando mientras vas cambiando el otro pad al puerto correspondiente. Cuando la partida termine, todas las estrellas y monedas de cada personaje irán a parar a tu hucha.



N64

Star Wars Racer

Por obra y gracia de Alejandro Fernández Sanmartín, cositas para el Racer de Nintendo.

Para la gente que guste del parloteo intergaláctico, podéis ser partícipes de una bonita charla entre tu corredor y el favorito con sólo pulsar Z + A al seleccionar Start Race.

Y para todos aquellos virtuosos del Racer que hayan conseguido el primer puesto en todos los circuitos del juego, creo que algo teníamos por aquiiiiiii... Sí. Activa el **modo espejo** y vuelve al menú principal. Ahora espera a que salga la **demo y pulsa C-arriba** para ver una instantánea de los programadores y poder decirle cuatro frescas a la cara a los que tan mal nos lo han hecho pasar. A desahogarse.

Armando Calzada, desde Madrid

Consulta Estrella

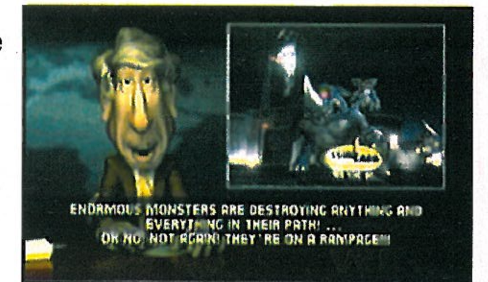
La mejor preparación que le puedes dar a tu hombre en «Hybrid Heaven», es potenciar las piernas y el cuerpo en ataque. Esto te permitirá dar buenas tundas tanto de cerca con presas como de lejos con patadas. Trucos, lo que se dice trucos, en un par de números. Palabra.

N64

Rampage 2 Univ. Tour

Consigue nuevos bichejos con los que hacer la pascua introduciendo estos passwords:

George: SM14N
Lizzy: S4VRS
Myukus: NOT3T
Ralph: LVPVS



GBC

Bugs Bunny Crazy Castle 3

A Ricardo González Montaner deben de haberle crecido orejas y dientes nuevos (lo del rabito lo omitimos por si los graciosillos), porque se ha hinchado a jugar, el tío. Con deciros que nos ha proporcionado los passwords de todos los niveles...(Ah, que sepáis que el asterisco equivale al círculo negro).



- Nivel 1: BYBX4R
- Nivel 2: PSBX4R
- Nivel 3: FXBX4R
- Nivel 4: YCBX4R
- Nivel 5: SCBX4R
- Nivel 6: XCB8G2
- Nivel 9: 1XVBG2
- Nivel 10: L1BX4J
- Nivel 11: 5TB2GH
- Nivel 12: *TBV4H
- Nivel 13: DXB2G9
- Nivel 14: 8CB2G9
- Nivel 15: 4TBV4J
- Nivel 16: GCBVG9
- Nivel 17: QCBVG6
- Nivel 18: ?TBVG6
- Nivel 19: MLBXBF
- Nivel 20: 3LB8BP
- Nivel 21: NLB8BF
- Nivel 22: 25B2BB
- Nivel 23: RLB2BF
- Nivel 24: H5B2PP
- Nivel 25: 7DB2BP
- Nivel 26: W5BXB1
- Nivel 27: J*B2BS
- Nivel 28: 98BXPC
- Nivel 29: 6GBVGK
- Nivel 30: V?B8BY
- Nivel 31: ZMBXBX
- Nivel 32: KMBCBC
- Nivel 33: B?P8PX
- Nivel 34: PMP2B2
- Nivel 35: F3PVPP
- Nivel 36: YNP8BC
- Nivel 37: SNP2BX
- Nivel 38: X2PVPF
- Nivel 39: C2P2BC
- Nivel 40: THPVPF
- Nivel 41: 1WP2BS
- Nivel 42: LWPVPF
- Nivel 43: 59P8BC
- Nivel 44: *RP8P*
- Nivel 45: DWPXP*
- Nivel 46: 89P8BL
- Nivel 47: 4WP8P*
- Nivel 48: GJP2B5
- Nivel 49: Q9P2PL
- Nivel 50: ?VPVPC
- Nivel 51: MVPVPT
- Nivel 52: 3KPXPD
- Nivel 53: NBX2P1
- Nivel 54: 2PXVPC
- Nivel 55: RFX2BL
- Nivel 56: HBXVPL
- Nivel 57: 7FX8B8
- Nivel 58: WYXVP1
- Nivel 59: JSX8PD
- Nivel 60: 9CXXB4
- Nivel 61: 6TX8BD

Los mejores

*Os recordamos los **cuatro mejores trucos (a nuestro juicio)** que hemos publicado hasta la fecha.*

Wipeout 64

En la pantalla del menú principal mantén presionados Z + L + R para pulsar luego la secuencia C-abajo cuatro veces, C-derecha, C-arriba, y C-izquierda. La pantalla te sacará una foto si lo has hecho bien. A partir de entonces tendrás **todas las naves** del juego. Para la **energía infinita** la secuencia que tienes que pulsar dos veces es C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.

Turok 2

No podía faltar en esta sección el afamado truco para el «Turok 2» de Acclaim. En la pantalla "Enter Cheat" introduce **BEWAREOBLIVIONISATHAND.** Hala, todos los trucos del juego para ti.

Star Wars Rogue Squadron

Pilota el **Naboo Starfighter** del pequeño Anakin. Tienes que entrar en la pantalla de códigos, escribir **HALIFAX?,** introducirlo y escribir a continuación **!YNGWIE!.** El Nabboo aparecerá en la pantalla de selección de nave.

Star Wars Racer

Para introducir un código debéis escribir cada letra manteniendo pulsado Z y presionando L para introducirlas. Haced lo mismo con END. Luego poned vuestro nombre como de costumbre. La palabra mágica es **RRTANGENTABACUS.** Activa todos los trucos del juego. Introdúcete en el menú de trucos pausando la carrera y pulsando la secuencia **Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba** en la cruceta.





Los más buscados

Esto es un listado de los trucos que nos gustaría conseguir cuanto antes. Y eso significa que podéis uniros a nosotros con vuestras peticiones, o que, mejor aún, los podríais buscar. Habrá premios.

Pokémon
Como conseguir al Pokémon número 151, Mewtwo, en las versiones europeas.

Jet Force Gemini
Un truco para aligerar de ropa a Vela, por favor. ¡Era broma! Esto, vidas infinitas, please.

Shadowman
Cómo llevar las armas de mundo real a la Zona Muerta.

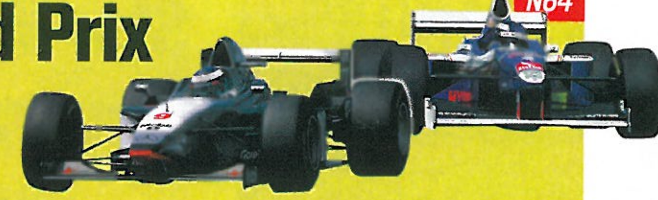
Hybrid Heaven
¿Quién diablos es Díaz realmente?, ¿alguien lo sabe?.

Super Mario Bros DX
Cómo jugar con Boo o, ya que nos ponemos, con Yoshi.

NBA Live 2000
¿Estará Abdul-Jabbar? Hombre, ya que hablamos de viejas glorias, ¿por qué no él?

F-1 World Grand Prix

N64

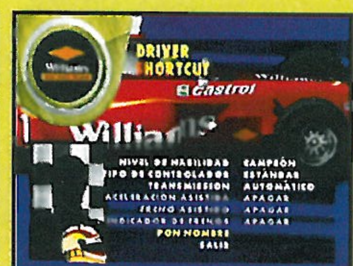


Siguen saliendo curiosidades con este título y su piloto Driver Williams. Hala, allá te van un par:

- Cambia el nombre del piloto **Driver Williams a Driver Shortcut**. Ahora estará permitido acortar por la hierba o por la arena en las partidas de dos jugadores
- Si **sustituyes el apellido por Production**, aparecerá en el menú inicial una nueva opción llamada Créditos. Verás los nombres de los desarrolladores acompañados por imágenes de carreras.







Consulta Estrella

Jesús Velázquez desde Granada

Se come las entrañas a sí mismo cada vez que se enfrenta a Sabor en «Tarzán» para GBC. Como el hombre está un pelín desesperadillo, y esta es la parte más difícil del juego, le diremos que debe esperar a que Sabor se acerque despacio, y cuando vea el primer atisbo de salto, pulsar abajo y disparo a la vez. Al hacer esto, golpearemos con la lanza al felino, y evitaremos que nos alcance con su salto.

Suzuki Alstare

GBC

Pues eso, más contraseñas y cositas de esas que tanto gustan a los más perezosos:

Medium: Cara, cara, K, cara, 6

Hard: Cara, cara, P, M, 6

Paris: Cara, cara, T, M, 5







Re-Volt

N64

Seguramente has visto muchos trucos para este juego circulando en Internet o en otras revistas, pero sólo funciona el que te damos.

Descubrir todos los coches y circuitos: Lo dicho, para que no se te resista el juego, ya desde el inicio, sólo que tienes que introducir este password: B, A, Z, Z, B, L, A, C. Todo tuyo, todo fácil.



Knockout Kings

Escoge a Alí y prueba todos sus combos. Descubrirás que uno de ellos tumba al rival, pero de risa. ¿Que, a que baila bien la sardana, aunque sea sin birrete?

V-Rally 99

N64

No podía faltar este trucazo para estrenar el nuevo diseño de nuestros trucos.

En la pantalla del mensaje Press Start, pulsa L + R, C-izquierda, C-derecha, L + R. Ahora ve a la pantalla de opciones principal, deja presionado Z y pulsa L. El menú de trucos aparecerá ante tus narices. Y eso significa todos los coches y todas las opciones de juego.



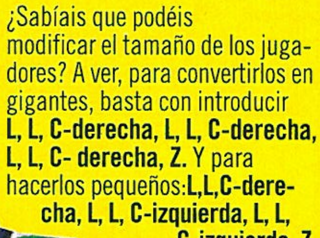


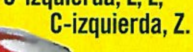


NBA JAM 99

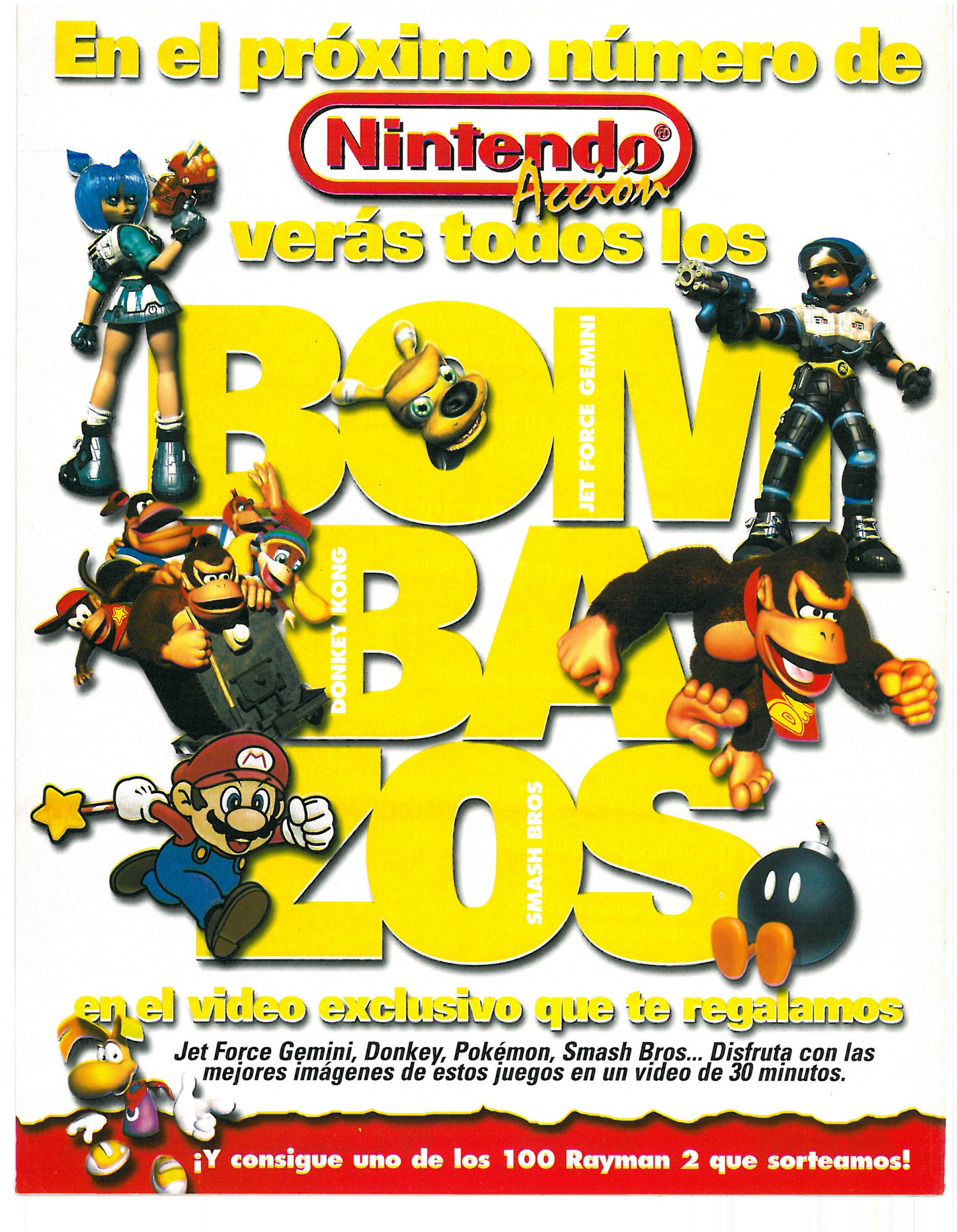
¡oh!

¿Sabíais que podéis modificar el tamaño de los jugadores? A ver, para convertirlos en gigantes, basta con introducir **L, L, C-derecha, L, L, C-derecha, L, L, C- derecha, Z.** Y para hacerlos pequeños:**L,L,C-derecha, L, L, C-izquierda, L, L, C-izquierda, Z.**

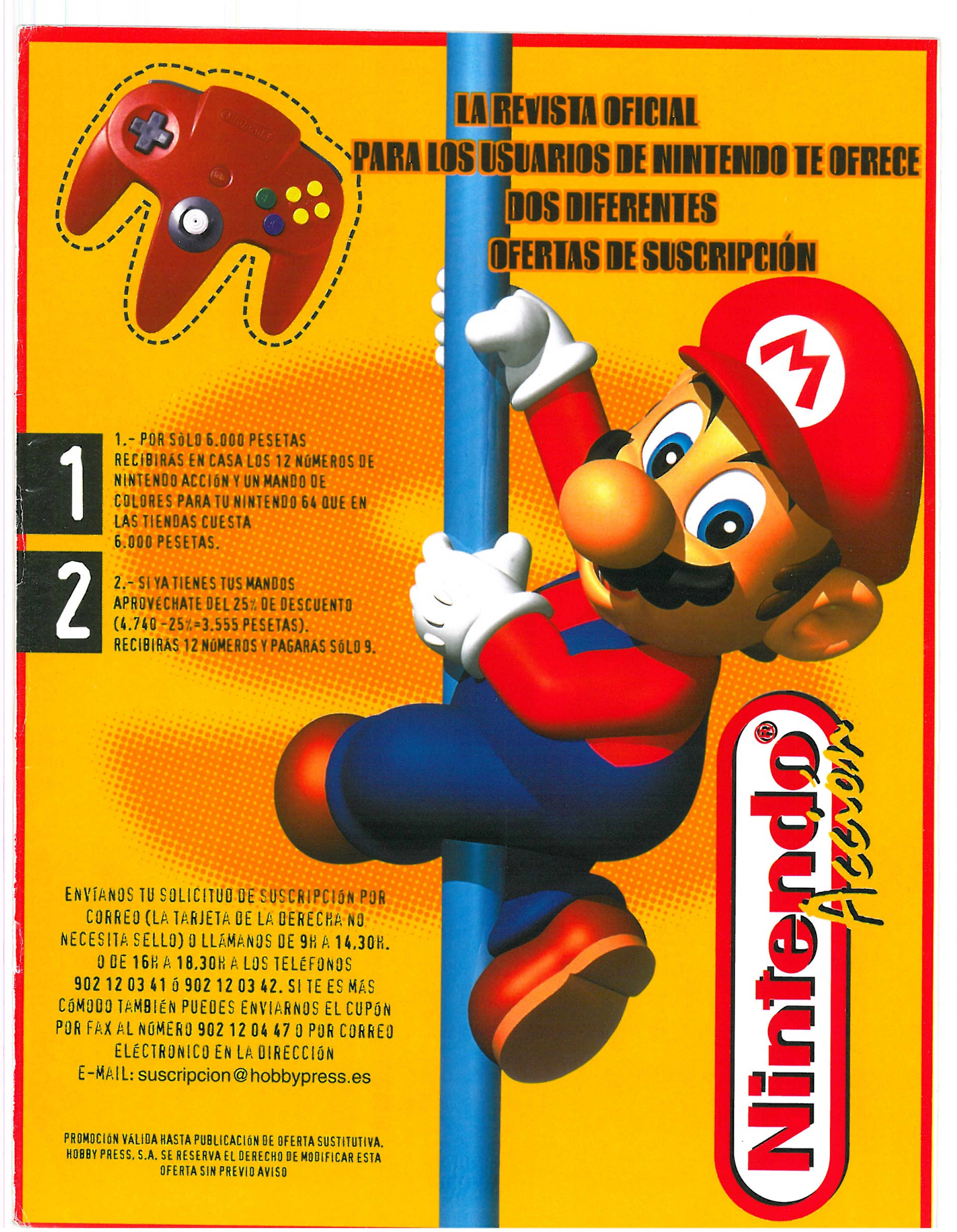








En el próximo número de
Nintendo Acción
verás todos los
BOMBAZOS
JET FORCE GEMINI
DONKEY KONG
SMASH BROS
en el video exclusivo que te regalamos
Jet Force Gemini, Donkey, Pokémon, Smash Bros... Disfruta con las mejores imágenes de estos juegos en un video de 30 minutos.
¡Y consigue uno de los 100 Rayman 2 que sorteamos!


LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción